

CONCURSO
JUEGOS ESTO ES FÚTBOL 2
PELOTA ANTIESTRÉS
PELÍCULAS
PRINCESA
MONONOKE
NEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine
NÚM. 47
PlayStation
975 Ptas.
5,87 €
DINO CRISIS 2
Prepárate a temblar
REVIEW
DRIVER 2
¡Esto sí que es conducir!
REPORTAJES
• Medal of honor underground
• El mundo nunca es suficiente
ENTREVISTA
Descubre cómo será Commandos 2
REVIEW
FANTAVISION
ESTO ES FÚTBOL 2
TENCHU 2
MIKE TYSON BOXING
SPYRO, EL AÑO DEL DRAGÓN
RIDGE RACER V
TEKKEN TAG TOURNAMENT
BUGS BUNNY&TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO
RC DE GO
LA SIRENITA
CD sólo válido en España
5 DEMOS JUGABLES: TOCA WTC, SPIDER-MAN, RAYMAN 2, TENCHU 2, DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR ■ ADEMÁS INFESTATION, MILLE MIGLIA, SYDNEY 2000, RC REVENGE, X-MEN Y TRUCOS PARA DESCARGAR EN TU TARJETA DE MEMORIA DE ABE'S ODDYSEE, FINAL FANTASY VII Y VIII, RESIDENT EVIL 3, CASTLEVANIA Y SPYRO 2



PlayStation
PAL
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
¿AÚN NO TE HAS RAYMANIZADO?
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft

30 DE NOVIEMBRE DE 2000

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Elisabeth Masegosa, Javier Moncayo, Sonia Ortega, Joan Piella, Carlos Robles, Eduard Sales, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.

Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Alfredo López

Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por ojd

ARi Asociación de Revistas de Información

Editorial

Una cosa está clara, no nos gustan las cifras. Preferimos, definitivamente, las letras. Pero siempre hay una excepción, por eso este mes hemos decidido hablar de números. ¡Y qué números!

Teniendo en cuenta que estamos en noviembre —recordemos que el día 24 se lanza la esperadísima PS2— no podíamos dejar de comentar la cantidad de solicitudes de reserva presentadas a lo largo de las semanas previas al día D. En nuestra sección de noticias (págs. 8 y 9) encontraréis un completo reportaje con los datos de entrega de cupones de algunas cadenas de tiendas especializadas, así como entrevistas a usuarios que ya han hecho la reserva de su consola. Y hacen bien. El día que sale al mercado los españoles tendrán que compartir la cantidad de 500.000 unidades con 15 países. Para di-ciembre, Sony prevé incrementar la cantidad en un millón y, de cara al mes de marzo de 2001, calcula que ya habrá llegado a los tres millones. España es, junto a Francia y Gran Bretaña, uno de los tres países que ha organizado una campaña de reserva de PS2. Lo que no sabemos es qué sistema seguirán el resto de naciones, pero os informaremos porque seguro que esto traerá cola. Y nunca mejor dicho.

Y seguimos dando cifras. Como todos sabéis, desde el 26 de septiembre está a la venta la nueva Psone, la gris de siempre pero con nuevo diseño, más pequeña, ligera... y con la posibilidad, en un futuro, de añadirle una pantalla y conectarle tu teléfono móvil. Pues sólo en 14 días se llegaron a vender hasta 50.000 unidades. Impresionante. La buena salud de la PlayStation ha quedado bastante demostrada, ¿no os parece?

Por último, os quería recordar que *PlayStation Magazine* estará, un año más, en el SIMO (Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones), que se celebrará del 7 al 12 de noviembre en el Recinto Ferial Juan Carlos I de Madrid. Los que no hayáis probado aún una PS2 tendréis la oportunidad de ver las maravillas que puede llegar a ofrecer esta máquina. Como siempre, también encontraréis los títulos más novedosos de todas las compañías. Os esperamos. ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

SUMARIO

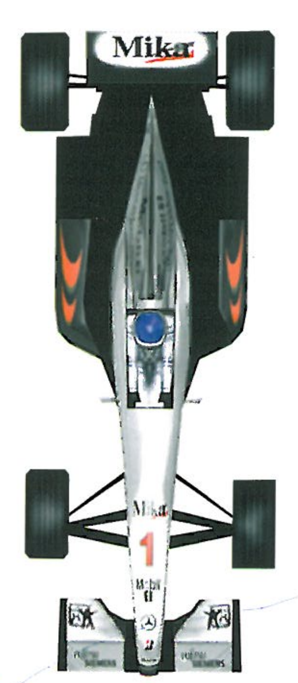
NÚMERO 47
NOVIEMBRE 2000







PROYECTOPLAY



30 F1 WORLD GRAND PRIX 2000

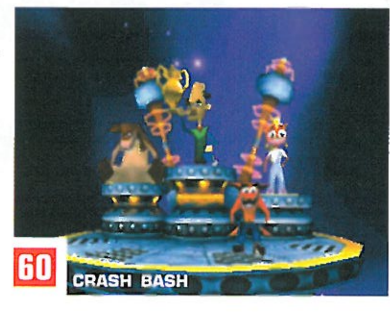
PREVIEWS



68 Sheep



58 DIGIMON WORLD



60 CRASH BASH

«El movimiento de los jugadores es más realista que en *ISS Pro Evolution*, y los pases son bastante más efectivos»



82 ESTO ES FÚTBOL

REPORTAJES



DINO CRISIS 2 **PÁGINA 072**



página 090

Review Ridge Racer V

Empieza a digerir lo que te espera con PS2, es demasiado fuerte para descubrirlo de sopetón

REVIEWS



86 MYKE TYSON BOXING


98 LA SIRENITA 2


PERIFÉRICOS **PÁGINA 102**

«Motorbike es tan fabuloso, que nos ha tenido los últimos días rebuscando en los armarios de la redacción todos los juegos de motos que teníamos. O que parecieran de motos»

Espacio CD:

Conecta con las mejores demos que te traemos en exclusiva

SPIDER-MAN JUGABLE
Telarañas en la Play

TENCHU 2 JUGABLE
El sigilo está a la orden del día, así que no te quites el pijama

RAYMAN 2 JUGABLE
Los Piratas han encerrado a todos tus amigos. ¿Podrás liberarlos?

DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR JUGABLE
Los personajes de la factoría Disney, poseídos por la velocidad

TOCA WORLD TOURING CARS JUGABLE
Más velocidad y nada de Disney

X-MEN MUTANT ACADEMY VÍDEO
Mutaciones poligonales para héroes de cómic

RE-VOLT 2 VÍDEO
Coches teledirigidos a velocidades ultrasónicas

MILLE MIGLIA VÍDEO
No te lo vas a creer, pero este también va de carreras

SYDNEY 2000 VÍDEO
¿Que al nene le hace «ilu» tener una medalla olímpica? Pues hala, a ganarla

INFESTATION VÍDEO
Están en todas partes. ¡Corre!

VE A LA PÁGINA 119 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PROXIMAMENTE

¿QUÉ ES EL GSCUBE?

- △ La potencia de 16 PS2 en una caja
- □ Gráficos generados por ordenador en tiempo real
- ✕ Cine electrónico a la vuelta de la esquina
- ○ ¿Son los juegos las películas del futuro?

Si se te desencajó la mandíbula al ver las escenas generadas por ordenador de *Final Fantasy VIII*, más vale que te prepares para recogerla del suelo cuando veas juegos enteramente realizados con CGI...

El futuro de los juegos se está convirtiendo en algo difícil de predecir. Pero no hay nada que pueda resumir de forma apropiada las implicaciones de la última aportación tecnológica de Sony, la herramienta de desarrollo GScube. El GScube contiene 16 motores gráficos emotion y reúne la potencia de 16 PS2s. Exhibido para impresionar a los profesionales del mundo de los videojuegos en Nueva Orleans, el GScube es el indicio más claro de que la convergencia de juegos y películas podría tener lugar más pronto de lo que muchos piensan.

El GScube, desarrollado por la compañía con base en Guilford, Criterion Studios, con su tecnología RenderWare 3D, puede convertir películas en gráficos en tiempo real con una calidad fotográfica. A la vez que anticipa el modelo de las superconsolas del futuro, capaces de producir híbridos entre películas electrónicas y juegos, puede utilizarse también como herramienta de desarrollo de gráficos.

Criterion Studios demostró las capacidades del GScube reproduciendo la escena del bar de la película *Hormigaz* y un fragmento del impresionante film de ciencia ficción *Matrix*. La reconstrucción de *Hormigaz* incluía 140 hormigas completamente animadas, con 7.000 polígonos para cada una de ellas, dentro de un entorno de lo más complejo y todo ello realizado en tiempo real. Esto significa que el GScube estaba moviendo 65 millones de polígonos por segundo. Y si nos creemos lo que nos dicen en Criterion, esta herramienta es capaz de multiplicar este número por diez.

Pero lo que realmente dejó boquiabiertos a propios y extraños fue la interpretación del GScube de *Matrix*. Sony recreó la escena de la emboscada del principio del film, centrándose en una figura animada corriendo a través de los tejados. La demostración fue, una vez más, en tiempo real e incluía ángulos de cámara completamente interactivos y gráficos idénticos a los de la película. Es poco probable que esta tecnología se traslade al software de la PS2, pero con el GScube podríamos presenciar juegos con gráficos de calidad casi fotográfica en menos de cinco años. Se ha comentado ya que dentro de cinco años la PlayStation3 estará lista para su lanzamiento, así pues, ¿es el GScube en realidad la PlayStation3? No nos atreveríamos a decir que no...

Los rumores que corren en la industria de los juegos apuntan al desarrollo del e-cine, con los espectadores manipulando las cámaras gracias a la tecnología del GScube. Para los jugadores, las implicaciones que esto representa son revolucionarias. Según Ken Kutaragi, presidente de Sony, el mundo virtual de *Matrix* no está tan lejos. «Tendrás la posibilidad de conectarte a una nueva ciudad cibernética», comentaba recientemente. «Será el servidor doméstico ideal. ¿Habéis visto *Matrix*? Pues la misma interfaz. El mismo concepto. Tendrás la posibilidad de entrar en *Matrix*.»

En otro lugar, la compañía japonesa Square está desarrollando un largometraje basado en los juegos de *Final Fantasy*. A diferencia de la película de *Tomb Raider*, el proyecto de *FF* utiliza imágenes generadas por ordenador (CGI) en vez de actores de carne y hueso.

Trabajar con imágenes generadas por ordenador es un proceso muy laborioso, de forma que Square ha reunido a un equipo de 150 artistas y ha abierto una nueva sucursal de la compañía, Square USA, para estrechar lazos entre Hollywood y las últimas tecnologías japonesas. Crear una escena de cinco minutos requiere un mes de trabajo y supone el coste de una superproducción de Hollywood. Todo esto se podría reducir drásticamente con el GScube, que puede actualizar y aumentar su potencia 100 veces utilizando tecnología ya existente.

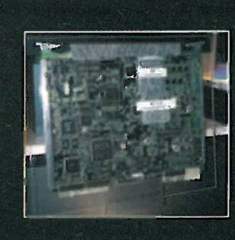
Square y Sony están abriendo un nuevo camino, desarrollando nuevo software para salvar los problemas que van apareciendo y respaldar la tecnología que cambiará el rostro de los videojuegos. Los avances en inteligencia artificial combinados con gráficos de calidad fotográfica podrían ser el detonante para que los juegos reemplazaran finalmente a las películas. Esto conllevaría una mayor audiencia, gráficos mejorados y, de forma crucial, una interactividad sin precedentes.

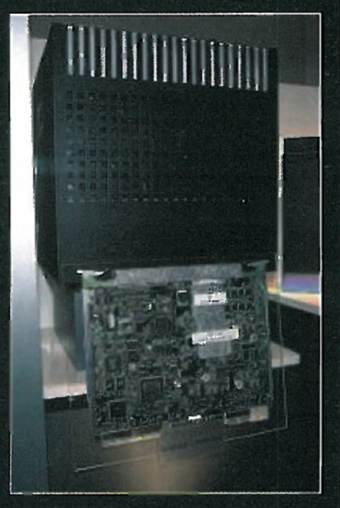
Para más detalles acerca del GScube, consulta la página web www.csl.com ■



EL NACIMIENTO DEL E-CINE

Se trata de una de esas palabras efímeras que, con toda probabilidad, acabará en la papelera en menos de diez años. Pero debajo de ese rutilante nombre yace un fenómeno muy serio del futuro del entretenimiento. Mediante software desarrollado con el GScube —conjuntamente con la tecnología de Internet de banda ancha—, tendrás la posibilidad de manipular las cámaras en un juego o película e incluir tu propia imagen en las últimas superproducciones de Hollywood. Imagínate a Hugh Grant escupiendo mientras hace proposiciones a una actriz de películas de serie B con un payaso bailando de forma estrafalaria . Espera un momento... Eso no es ningún payaso, es una renderización tuya, ¡y tú controlas todos y cada uno de los movimientos del personaje!





ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL GSCUBE

CPU 16 Emotion Engine de 128 bits. Memoria 2 GB. 1'04 Gpolígonos/seg. Frecuencia de reloj 147.456 Mhz. Profundidad de visualización de color 32 bit. VRAM 512 MB. Índice de llenado de píxels 37.7 GB/s. Ancho de banda de la memoria de bus 50.3 GB/s. Dimensiones físicas: 424 x 424 x 424 mm (ancho x largo x alto). Peso 48 kg.

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...

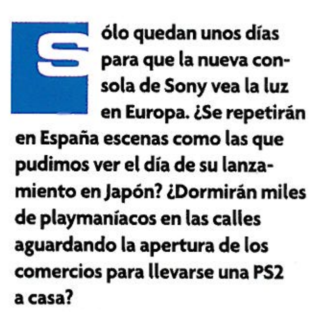
PREPÁRATE, AGÁRRATE, YA ESTÁ AQUÍ, SE ACERCA...

EL DÍA DE LA BESTIA (NEGRA Y AZUL)

LA LISTA DE RESERVAS SE PUBLICARÁ EL 20 DE NOVIEMBRE EN EL DIARIO *MARCA* Y LA WEB DE SONY

Sólo quedan unos días para que la nueva consola de Sony vea la luz en Europa. ¿Se repetirán en España escenas como las que pudimos ver el día de su lanzamiento en Japón? ¿Dormirán miles de playmaníacos en las calles aguardando la apertura de los comercios para llevarse una PS2 a casa?

Probablemente no, debido, en gran medida, a la campaña de reserva puesta en marcha por Sony España. Además, sería una pérdida de tiempo. Sentimos decírtelo, pero lo más probable es que si no has hecho tu reserva ni siquiera puedas oler una PS2. El 24 de noviembre, la bestia negra estará disponible en 16 países —todos los de la Unión Europea más Suiza y Noruega— para los que hay un total de 500.000 unidades disponibles. Sony espera haber producido un millón más para diciembre y hasta tres millones para finales de marzo del año que viene. Pero lo más seguro es que hasta finales de este año sólo los que hayan formalizado la reserva puedan disponer de su PS2. Es muy probable que los comercios no tengan ni una máquina en sus estanterías hasta principios de 2001. Ni siquiera los que han recurrido a los formularios de solicitud de reserva saben cuándo van a tener su PS2 y algunos establecimien-



tos lo advierten desde el principio para que no haya sorpresas. Como El Corte Inglés, que en su página web —desde donde también se puede realizar la reserva— advierte que «Sony te comunicará por correo tu número de identificación personal. Si éste aparece in-cluido en el diario *Marca* del 20 de noviembre y/o en la web de Play-Station, recibirás tu PS2 a partir del 24 de noviembre. Si no es así, te enviaremos la consola tan pronto como esté disponible».

Nadie sabe a ciencia cierta el número de unidades que le tocará en suerte a nuestro país, aunque desde Sony España aventuran que alrededor de 60.000, cifra que la central de la compañía podría incrementar

«El 24 de noviembre, la bestia negra estará disponible en 16 países para los que hay un total de 500.000 unidades disponibles»

—o disminuir, caso poco probable— en virtud del número de reservas que Sony España presente. La campaña de reservas sólo se ha puesto en marcha, además de aquí, en Francia y en el Reino Unido, factor que puede favorecernos. Y a juzgar por los datos que se barajan, el número de reservas no va a ser precisamente discreto. Sirva como muestra un botón: sólo en la tienda Centro Mail de la localidad madrileña de Alcalá de Henares (170.000 habitantes) se habían cumplimentado 73 cupones seis días después de que se iniciara la campaña. Según uno de los responsables de Centro Mail, Miguel Ángel Vila, hasta el 11 de octubre —la campaña comenzó el día 1— la central de la cadena había recibido de sus 69 tiendas un total de 1.500 cupones de reserva. En los 21 centros Global Game se habían cumplimentado, hasta la misma fecha, 500 formularios y casi un centenar en las nueve tiendas MGK. Los datos son realmente significativos, más aún si tenemos en cuenta que la mayoría de los establecimientos y grandes superficies están exigiendo una paga y señal. De hecho, a mediados de mes Sony —que envió inicialmente 70.000 formularios— tuvo que reponer los cupones en varios comercios a los que ya se les habían agotado. Y es que muchos jugadores no están dispuestos a asumir el riesgo de tener que esperar uno o dos meses más para poder tener en sus manos una PS2. Es el caso de Juan Manuel Jorques, un joven de 16 años cuya reserva —realizada en la tienda de Alcira (Valencia)— fue la primera que registró la central de Global Game. «En realidad la reservé de palabra en febrero», puntualiza Jorques, un auténtico *otaku* de los videojuegos: tiene una Nintendo 64, una GameBoy Color, una DC y tenía una PSX. «Vendí hace poco la gris —explica— previendo que me iba a comprar la PS2. Los juegos me los he quedado.» Jorques trabaja con su padre y cada mes mete en la hucha 5.000 pesetas. Ya le queda poco para reunir las 75.000 pesetas que cuesta la PS2, «un precio que en principio te parece caro. Pero si te paras a pensar que es una consola de videojuegos de tercera generación, que tiene reproductor de DVD y conexión a Internet llegas a la conclusión de que es un precio muy razonable». Lo mismo opinan otros «reservistas» de PS2, como Javier Aniorte, de 21 años, y Dolores Castro, de 37, que puntualizan que «no es barata, pero si realmente tiene todo lo que dicen y es tan buena, tampoco será cara». La consola como tal y el reproductor de DVD son los factores que más han pesado entre los «reservistas» consultados, mientras que la conexión a Internet ha quedado relegada a un segundo plano al tener la mayoría ordenadores personales con conexión a la red. Para algunos, como Jorque, «lo más importante de PS2 son los juegos. Yo ya he reservado *Tekken Tag Tournament*, *Metal Gear Solid 2* y *FIFA 2001*». ■



ÉXITO DE LA PEQUEÑA PSONE

Con la lógica excitación que nos produce la inminente llegada de PS2 hemos dejado un poco de lado a la PSX del siglo XXI: la PSone. Su coqueto diseño y su pequeño tamaño han triunfado en España. Los datos son rotundos: entre el día en que se puso a la venta —el 26 de septiembre— y el 9 de octubre se habían vendido 50.000 unidades. No está nada mal teniendo en cuenta que la sombra de la *bestia negra* acechaba a la pequeña de la familia.

Y es que el corazón de la gris se resiste a dejar de latir, aunque lo haga en un cuerpo distinto. ■









¡Menuda impertinencia! ¿Qué vendrá después con estos chicos? Pegarse una siestecita en medio del combate, sin duda

JUEGO DE LUCHA LIBRE

¡A QUE TE PEGO LECHE!

UN VISTAZO A LA SECUELA DEL MEJOR JUEGO DE LUCHA LIBRE

Golpear a un tío gigante en la cabeza con una mesa suele ser una mala idea, pero no si estás jugando en un combate de mesas de *WWF Smackdown 2 Know Your Role*. *PSMag* se enfrentó a una primera versión del nuevo agarra-y-lanza de THQ y probamos los modos Mesa, Ataúd y Escalera.



Todo el mundo conoce los combates Escalera, en los que dos o más luchadores compiten por hacerse con un premio que está suspendido encima del cuadrilátero (y, de paso, apalearse unos a otros con la escalera), pero ahora este nuevo juego recrea la emoción de lanzar a un oponente contra una mesa o de meterlo en un ataúd. Estos nuevos modos son parte de lo que THQ modestamente clasifica como los combates Sorprendentes. En éstos, podrás lanzar objetos pesados, a tu oponente por todo el cuadrilátero o incluso fuera de éste.





Las buenas noticias son que mientras la velocidad de los movimientos permanece igual de rápida que en el original, los puñetazos, patadas y agarres de *Smackdown 2* gozan de una respuesta y sensibilidad aún mejor, y el juego todavía se encuentra en sus primeras etapas de desarrollo. La mejora en la animación de los personajes es evidente, con luchadores que quedan aturdidos después de recibir un golpe y que pueden realizar una gran variedad de pisotones y agarres con los oponentes que están en el suelo. Meter a un rival en un ataúd es de lo más divertido, aunque después no puedas clavarle una estaca al más puro estilo *Buffy*. Los fanáticos de este deporte se alegrarán de saber que los nuevos movimientos de equipos dobles permitirán que un luchador agarre a un contrincante mientras tu compañero no deja de propinarle patadas en las partes bajas. *Smackdown 2* también demuestra que la lucha libre no sólo está hecha para machos grasientos, puesto que la Señorita Kitty y Stephany McMahon subirán al cuadrilátero vestidas no sólo para el combate de lucha libre, sino para pasarse una noche de juerga. ■



¡Demonios! La competición de ver cuánto tiempo aguantas encima de una escalera mientras un tío gordo la mueve de un lado a otro no es la idea más inteligente del mundo. Pero a la multitud enloquecida le encanta

OFF THE RECORD

● Un juzgado español ha condenado, por primera vez en Europa, la tenencia e instalación del conocido «chip multisistema». El Juzgado de lo Penal número 22 de Madrid ha emitido una sentencia en la que condena a J.S.B y a J.R.B. a dos penas —por falsificación de videojuegos y por tenencia del chip— para cada uno de seis meses de prisión. Estas dos personas regentaban un establecimiento en Madrid —ByB Informática— en el que, además de vender videojuegos piratas, instalaban los chips que permiten utilizar copias ilegales al eliminar el código de protección que llevan los videojuegos y cuya instalación provoca en ocasiones graves daños en las consolas. Por cada uno de los delitos, los acusados, además de las penas de seis meses de prisión, deberán indemnizar a los perjudicados —las compañías distribuidoras— con 391.000 pesetas. El presidente de la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual (FAP), José Manuel Tourné, explicó a *PsMag* que «solicitábamos prisión y multa, pero el juez no estimó la multa». Si los condenados no recurren la sentencia y ésta se confirma, su ingreso en prisión será inminente.

● La bella Angelina Jolie, que encarnará en la gran pantalla a Lara Croft en la versión cinematográfica de las aventuras de la heroína poligonal, estará muy bien acompañada durante el rodaje de la película: su papi cuidará de ella. No es que Jolie, ganadora de un Oscar a la mejor actriz secundaria por *Inocencia Interrumpida* y protagonista, entre otras, de *Sesenta segundos*, sea una niña mimada. La razón de tal compañía se debe a motivos puramente profesionales ya que su padre, el actor John Voigt, protagonista de la lacrimógena *Campeón* y de *Cowboy de medianoche*, va a interpretar al padre de Lara en la película. Todo queda en familia.

● Todos los juegos de fútbol de Konami pertenecientes a la línea ISS (Internacional Superstar Soccer), aparecerán con los nombres reales de los jugadores de la FIFPro gracias al acuerdo al que han llegado la compañía nipona y la dirección de la FIFPro.



El vicepresidente de Konami Europa, Katsuya Nagae, y presidente de la FIFPro, Gordon Taylor

ALTAVOCES, MUEBLES, CABLES DE CONEXIÓN...

PERIFÉRICOS PARA PS2

LOS PUDIMOS VER EN LA FERIA MEDPI ESPAÑA

Ya hemos visto algunos de los periféricos que saldrán para PS2. Fue en Sitges, que acogió del 19 al 21 de septiembre la segunda edición de Medpi España, una feria que sirve de encuentro para los profesionales del mercado de la distribución de productos interactivos.

Entre las novedades que se presentaron destacan las de Logic 3, fabricante inglés que lleva tiempo preparándose para la llegada de PS2, por lo que algunos de sus productos para la gris son compatibles con la nueva consola de Sony. Entre esos periféricos se encuentra la gama de volantes Top Drive, los cables de conexión que funcionan para PSX, la nueva Games Station 2 —mueble especialmente diseñado para la nueva consola de Sony— y los altavoces Sound Station. Pero los altavoces que realmente llamaron nuestra atención fueron los SoundWorks, de Creative. Entre sus características destaca la conexión digital instantánea vía SPDIF óptico o SPDIF coaxial a PS2 para sonido surround Dolby Digital en juegos y películas, así como su conectividad a PC, mini-disc y reproductores MP3. Los altavoces —que incluyen mando a distancia— saldrán a la venta a la par que la *bestia negra* de Sony a un precio de 40.900 pesetas. La potencia de cada uno de los dos altavoces secundarios es de 10 vatios mientras que la del principal es de 12. El diseño futurista de los SoundWorks encaja a la perfección con PS2, cuyos colores —azul y negro— son los mismos que Creative ha elegido para los altavoces.

En el estand de Ardistel, distribuidor para el mercado español de Blaze y Fanatec, también encontramos novedades interesantes, como una pistola con puntero láser para consolas, que permite una precisión de reloj suizo a la hora de disparar y que se pondrá a la venta próximamente. El volante Speedster para PSX, que tiene la exclusiva en el mercado español de la licencia oficial de Sony, también se encontraba entre los productos expuestos por Ardistel. ■



Los altavoces SoundWorks incluyen mando a distancia y cuestan 40.900 pesetas. Como comprobarás, le van que ni pintados a PS2, de la que han tomado los colores

ORGANIZADO POR EL CLUB *TEKKEN* TOP 15

TORNEO NACIONAL DE *TEKKEN TAG TOURNAMENT*

LOS DÍAS 3, 4 Y 5 DE NOVIEMBRE EN EL VI SALÓN DEL MANGA

El club de jugadores de *Tekken* Top 15, que se formó a principios de 1999 y al que pertenecen 60 españoles y 80 peruanos, organiza el Torneo Nacional de *Tekken Tag Tournament*, una de las joyas de PS2. El encuentro se celebra los días 3, 4 y 5 de noviembre en el VI Salón del Manga de Barcelona (La Farga de l'Hospitalet de Llobregat).

Si tienes la posibilidad de acercarte no lo dudes: es una oportunidad única para ver, tocar y jugar con PS2 antes de su lanzamiento en Europa que, como ya sabes, está fijado para el 24 de noviembre. Los organizadores disponen de un total de seis PS2 de importación para el torneo, que constará de varias partes: el día 3, de 14:00 a 20:00 h, comenzará la primera fase eliminatoria, que continuará el día 4 de 10:00 a 20:00 h.



Durante la mañana del día 5, de 10:00 a 13:00 h, se celebrarán las finales y, por la tarde, se entregarán los premios. Para participar es necesario que te inscribas antes en la página web del club **(www.top15.org)**, que ha fijado en 1.000 el número máximo de participantes. También habrá tiempo para juego libre, podrás disfrutar de otros títulos de PS2 y de las partidas de demostración de los actuales campeones *Tekken*. ■

VUELVE ISS

KONAMI BUSCA LICENCIA PARA ASOMBRAR

LOS DESARROLLADORES DE N64 TRABAJAN EN *ISS MILLENNIUM*

Con una jugada que podría horrorizar a los amantes del *ISS* de PlayStation, Konami ha confirmado que la secuela de *ISS Pro Evolution*, que se llamará *ISS Millennium*, está siendo desarrollada por el equipo responsable de las versiones para N64 de esta serie.

Al igual que la versión para Nintendo, *Millennium* será más un juego arcade para ponerse a jugar al instante que un simulador de fútbol. Pero a diferencia de anteriores entregas de la serie *ISS* en cualquier plataforma, en esta ocasión podría gozar de nombres verdaderos para los jugadores. Konami está actualmente negociando con la unión mundial de jugadores FIFpro para conseguir una licencia que acabe con la carrera de Alan Sheerer y Graham Le Saw.

Otro punto que diferencia *ISS Pro Evolution* de *Millennium* es que este último incluirá un Modo Trayectoria, en el que tendrás la posibilidad de seguir a un jugador mientras se abre camino en el mundo del fútbol, desde su juventud hasta convertirse en una estrella. Además, y para que alucines, también podrás establecer lazos románticos entre tus jugadores y estrellas de música pop como si se tratara de un extraño subjuego japonés de citas. Para progresar, deberás entrenar muy duramente y jugar amistosos para tu equipo antes de ganarte un lugar en la liga nacional sub-23.

Uno de los aspectos que se conserva de *Evolution* son los comentarios de la antigua estrella de Inglaterra, Terry Butcher (en la versión inglesa del juego). Habrá aproximadamente 100 equipos nacionales y competirás en la World League International Cup, en la European Cup. Habrá penaltis y, por supuesto, un modo de entrenamiento. También dispondrás de una opción que te permitirá revivir algunos de los partidos clásicos de la historia del fútbol, de modo que podrás cambiar el curso de los acontecimientos y repartir la Copa del Mundo de una manera más justa.

Con el fin de añadir un mayor realismo, Konami ha empleado la captura de movimientos de los jugadores en las imágenes. Por supuesto, una vez más podrás editar a tus propios jugadores. Tendremos que esperar aún un poco para ver si este nuevo enfoque nos trae un juego capaz de rivalizar con su fantástico predecesor, posiblemente el mejor juego de fútbol que se haya hecho nunca.

ISS Millennium terminará su pretemporada allá por las próximas Navidades. ¡Estate al loro!





¿Intentando convertir *ISS* en un *FIFA*? Esperamos que no, aunque estas capturas japonesas son de lo más preocupante

ACCIÓN/AVENTURA

UNA AVENTURA EXPLOSIVA

C-12 ES EL ÚLTIMO TÍTULO PARA PLAYSTATION DE CAMBRIDGE STUDIOS

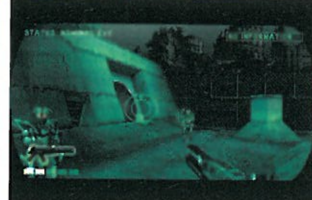
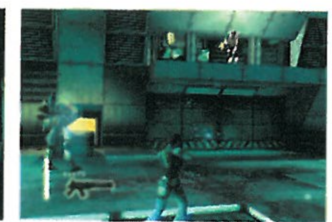
El equipo desarrollador de Sony, Cambridge Studios, ha anunciado su último juego para PlayStation 1. *C-12* será una aventura de acción en tercera persona ambientada en un futuro próximo.

La Tierra está bajo el ataque de hordas de alienígenas y tu misión será evitar que los invasores conviertan en esclavos a los humanos. Cuando los terrestres son capturados, su destino es convertirse en *ciborgs* para servir en la milicia alienígena luchando contra los humanos o acabar como esclavos sin cerebro y trabajar en los campos de concentración de los alienígenas.

Para desarrollar el juego se ha utilizado la tecnología que se usó con *Medievil*, creando un entorno atrayente en el que tú controlarás al protagonista —el comandante de la resistencia— y a una científico.

El juego está estructurado en misiones y deberás realizar una gran variedad de tareas, entre las que se incluyen escoltar soldados hasta un lugar seguro, luchar contra tropas e infiltrarse en bases enemigas. Habrá muchos elementos de acción y puzzles, además de multitud de efectos de sonido futuristas. De modo poco habitual, Cambridge Studios ha decidido realizar todas las escenas cinemáticas utilizando el motor gráfico del juego, en vez de crear imágenes generadas por ordenador. De esta manera, el jugador se sumergirá más en la historia y tendrá la sensación de que puede influir directamente en los acontecimientos.

Está previsto que *C-12* llegue al mercado en marzo del 2001.



***C-12* proviene de la nada** y nos deja gratamente sorprendidos. Con un aspecto parecido a *Metal Gear*, este juego nos cayó bien al instante. Mucho más el próximo mes

Mi mundo a flor de piel

Tu cuerpo es tu propio mundo.
Y lo disfrutas como quieres. Como MBK.
Un nuevo mundo con nuevos colores,
nuevo estilo y nuevos diseños.
Una línea de scooters pensada para ti,
que eres diferente de los demás. Da
vida a tu nuevo universo. Súbete a una
MBK. Tu nuevo mundo.

MBK

A NEW WORLD

LOADING



Los seguidores de los juegos de Square tuvieron la oportunidad de jugar con los últimos títulos publicados por la compañía japonesa

GIRA EUROPEA DE SQUARE

EL SQUARE MILLENIUM TOUR HIZO ESCALA EN MADRID

LA ESTRELLA FUE *FF IX*, DEL QUE SE PROYECTÓ UN VÍDEO

Square Millenium Tour Europe 2000 es el nombre de la gira europea que desde principios de año está realizando la compañía nipona para «demostrar nuestro agradecimiento a los jugadores europeos, porque sabemos que tenemos fieles seguidores que nos han apoyado durante todos estos años», según palabras del director general de Square Europa, Yuji Shibata. La gira es una forma de acercarse a los *fans* europeos y mostrarles los últimos lanzamientos de la compañía, además de ofrecerles alguna que otra novedad.

El 10 de octubre el Square Millenium Tour hizo escala en Madrid, con lo que los jugadores españoles pudieron disfrutar de *Final Fantasy VII* y *VIII*, *Ehrgeiz*, *Saga Frontier II*, *Chocobo Racing*, *Vagrant Story*, *Front Mision II*, *Parasite Eve II* y *The Bouncer*. Sin embargo, el principal atractivo del evento fue *Final Fantasy IX*, al que los más afortunados pudieron jugar y del que se proyectó un vídeo que nos puso a todos la miel en los labios. En él se vislumbran las grandes líneas técnicas, gráficas y argumentales del que será el último título para PlayStation de la mejor serie de JDR que ha pisado la faz de la tierra: retorno a las raíces de la saga, un enfoque más fantástico que sustituye los elementos de ciencia-ficción de los últimos títulos por variantes mágicas u originales artefactos mecánicos... Además de jugar y de ver los vídeos de los últimos títulos de Square, sus seguidores pudieron dar rienda suelta a su lado más curioso.

Así, nos enteramos de que *Final Fantasy X* incorporará algunas voces, que Square espera vender en Europa unas 700.000 copias de *FF IX*, que en Play On-Line se podrá acceder a los juegos en cinco idiomas distintos —entre ellos, el castellano— y que la intención de Square es seguir desarrollando los juegos en Japón pero con el objetivo de que éstos sirvan para el mercado global. Los chicos de Square Europa también anunciaron que la compañía tiene previsto publicar las «bandas sonoras» de sus juegos en ediciones limitadas. Tendremos que esperar aún un tiempo para poder disfrutar de todas las novedades y proyectos de Square. Paciencia, muchachos. ■

GAMELOFT LLEGA A ESPAÑA

GameLoft.com

GameLoft, portal especializado en videojuegos, ya está operativo en España. Desde finales de octubre, www.gameloftya.com se ha convertido en la plataforma oficial de juegos del portal Ya.com. Diseñado para jugadores de todos los niveles, GameLoft forma una red de sitios en todo el mundo apoyados por equipos locales cuya misión es proporcionar contenidos adaptados a cada país y en asociación con jugadores locales. Juegos, comunidades, utilidades avanzadas, un servicio de juego multijugador, contenidos adaptados en cada país, una infraestructura global y el objetivo de desplegar en un futuro próximo servicios de hospedaje o de comercio electrónico, son las ofertas que proporciona el portal. El portal proporcionará a todos los jugadores noticias, trucos, atajos, listas de éxitos y tiendas en las que saciar su apetito. Todos esta información está elaborada por especialistas en videojuegos y se actualiza diariamente.

GameLoft está actualmente presente en doce países (Estados Unidos, Canadá, Francia, Italia, Gran Bretaña, Alemania, Dinamarca, Suiza, España, Australia, Japón y Suecia) a los que se unirán, antes de final de año, China, Bélgica, Brasil y Holanda. ■

WEB OFICIAL

SONY MODERNIZA SU PÁGINA EN INTERNET

LA NUEVA PÁGINA CENTRALIZA LAS WEB DE 14 PAÍSES

Icon Medialab, consultora de servicios profesionales en Internet y *e-business*, ha lanzado la primera fase de la nueva web multilingüe de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Sony decidió el año pasado reformar su página oficial con el objetivo de mantener el control sobre determinados elementos esenciales de la marca pero respetando la particular idiosincrasia de los diferentes mercados nacionales.



Un claro ejemplo es el de la sangre verde de la web local alemana: las leyes de este país prohiben el uso del color rojo para simular la sangre en los videojuegos y, por lo tanto, en sus páginas web. Aunque extremo, este caso ilustra la necesidad de una multinacional como Sony de centralizar determinados aspectos del *site* —lo que también incrementa la seguridad— y de presentar un denominador común de funcionalidades y estructuras sin pasar por alto las particulares características culturales, sociales y legislativas de cada país. Así, la nueva plataforma desarrollada por Icon Medialab centraliza las web locales de 14 países, cuenta con 21 contenidos diferenciados y se estructura en cinco idiomas. La consultora sueca ha rediseñado la página de PlayStation Europe (www.playstation-europe.com) y la ha rebautizado como www.scee.com.

No obstante, la mayor parte de los cambios realizados hasta ahora han sido de carácter técnico, a fin de que la nueva web —que viene soportando un tráfico de 16 millones de visitas mensuales— sea más rápida y esté preparada para permitir el despliegue de nuevas prestaciones a lo largo de 2001. Entre los servicios que se ofrecerán se encuentran *micro-sites* de juegos, competiciones *on-line*, chats, boletines informativos, registros en diferentes idiomas y correo electrónico gratuito. ■

PLAYSTATION MAGAZINE EN EL SIMO 2000

TENDRÁS A TU DISPOSICIÓN VARIAS PSX Y UNA PS2



PlayStation Magazine volverá a estar presente este año en la Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones, más conocida como SIMO, que se celebra anualmente en el Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid. Del 7 al 12 de noviembre podrás visitar el stand de revistas de videojuegos de MC Ediciones en el que, además de *PSMag*, estarán otras publicaciones del grupo (*PlayStation Max*, *PlayStation Power*, *Magazine 64*, *PC Juegos y Jugadores*...). La caseta dispondrá en sus 90 metros cuadrados de al menos diez PSX y una PS2, máquinas cedidas por Sony Computer Entertainment España para la ocasión. En nuestro kiosco no sólo podrás enterarte de las últimas novedades que rodean el mundo de los videojuegos, leernos o suscribirte a nuestra revista con un descuento del 50%, sino que además podrás jugar a los últimos títulos de PSX... ¡y con PS2! Ya lo sabes, no hagas planes. Tienes una cita con *PSMag* y Sony. ■

STAND MC EDICIONES: Entre los pabellones 5 y 6, área central, puesto 0123. Del 7 al 10, sólo profesionales. Pase profesional permanente, válido de martes a viernes: 3.500 pesetas. Días 11 y 12, abierto al público. Entrada al público (sábado o domingo): 1.500 pesetas.


O naces piloto o naces paquete.
Así es la vida. Si naciste piloto, te puedes dar con un canto en los dientes, porque llega Moto Racer World Tour. Con carreras de velocidad, motocross, trial, dragsters, exhibición de saltos y hasta conducción urbana. Y si naciste paquete, pues nada, resignación y a seguir quemándote el tobillito con el tubo de escape.
"Vive la pasión por las motos en PlayStation".
Alex Crivillé, campeón del mundo de 500 cc.
Moto Racer World Tour
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es

¡SILENCIO SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

12. Metal Gear Solid

«¿Conoces a Solid Snake? Le encanta el armamento pesado, las actividades antiterroristas y salvar al mundo»

Dirigida por: **Brian De Palma**
Interpretada por: **Russell Crowe (Solid Snake), Angelina Jolie (Mei Ling), Nicolas Cage (Liquid Snake), Sean Penn (Revolver Ocelot) y Drew Barrymore (Sniper Wolf).**

EL ARGUMENTO:

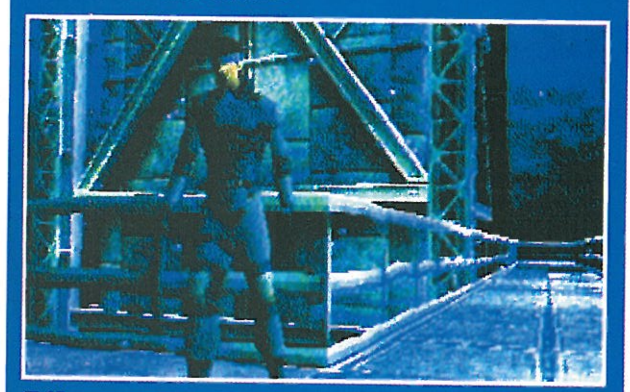
Si unimos la historia de los dos juegos, nos quedamos con dos géneros por el precio de uno: la primera peli de acción verdaderamente épica. La primera parte del *film* presenta a los personajes y narra los acontecimientos que marcaron el final del primer juego. Luego la acción se traslada a Nueva York, unos años más tarde, donde el destino de Liquid Snake es aún más confuso que al final de la primera parte del juego y Foxhound se prepara para un salvaje acto de terrorismo urbano.

EL GANCHO:

Es *La jungla de cristal*, *Misión: Imposible*, *Bond*, *Cara a cara* y, esto... *Alerta máxima*...

¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Luz verde. Incluso se podría hacer coincidir el lanzamiento del videojuego más impresionante del año con la superproducción del verano. Y ya puestos, ¿por qué no pasar el tráiler en los cines, mezclando las secuencias del juego para PS2 y de la película? El atractivo: multitud de personajes malos (algunos con poderes sobrenaturales); De Palma puede realizar escenas de acción sorprendentes e innovadoras (*Misión: Imposible*), así como movimientos de cámara espeluznantes (*Snake Eyes*); y Crowe se está erigiendo como un nuevo héroe de acción «inteligente», con clase, carisma y dureza por un tubo. Además el cine es el medio ideal para transmitir todas esas cosas acerca de la naturaleza de la humanidad, la maldad de la guerra y demás. Toma lo mejor del espíritu manga, añádele todo lo que sabemos sobre las buenas pelis de acción y, si con eso no basta, también está la opción de lanzar el film directamente en DVD, con lo que después sería cuestión únicamente de intercambiar unos discos... ■



Sólo es cuestión de tiempo que *Metal Gear Solid* dé el salto al celuloide

AXN EMITIRÁ SEIS HORAS DE LA ESPECTACULAR CARRERA-EXPEDICIÓN

EL EQUIPO RED BULL PLAYSTATION, QUINTO EN LA ECO-CHALLENGE SABAH 2000

SE TRATA DE UNA DE LAS PRUEBAS MÁS DURAS DE DEPORTES DE AVENTURA

Al límite. Quizá esta expresión sea la que mejor resume lo que supone participar en la Eco-Challenge, que en la edición de este año se ha celebrado en Borneo (Malasia). Quinientos kilómetros de jungla, ríos y mares y, por delante, mucho camino, cansancio, extenuación, deshidratación, sanguijuelas, derrota...

De los 76 equipos de todo el mundo que comenzaron la prueba —el 17 de agosto— sólo 44 la terminaron. Entre los que lograron llegar se encuentran los cuatro integrantes del equipo español Red Bull PlayStation, que alcanzaron el quinto puesto en la clasificación. Su capitán, Antonio de la Rosa, bombero de profesión, participó el 5 de octubre en una rueda de prensa en la que el canal AXN (Canal 25, de Canal Satélite Digital) anunció que emitirá un total de seis horas sobre la extrema prueba. El canal distribuirá los seis programas sobre la última edición de la Eco-Challenge a partir del mes de abril.

El equipo ganador de este año ha sido el americano Salomón/Eco-Internet, que terminó la carrera en 5 días, 23 horas y 41 minutos. Los españoles lo hicieron en 6 días, 22 horas y 40 minutos. El equipo que quedó en último lugar concluyó la prueba en 12 días. El Red Bull PlayStation ha cumplido con la edición 2000 su cuarta Eco-Challenge. El año pasado quedó segundo en la Patagonia argentina y el anterior, el tercero en Marruecos. ■



Para que os hagáis una idea de los terribles momentos que pueden pasarse en la *Eco-Challenge:* durante la caminata en la jungla los cuatro españoles permanecieron 30 horas sin poder sentarse un momento. «Si lo hacías te comían las sanguijuelas y, además, nos quedamos sin agua en unas condiciones extremas de humedad y calor», explicó José Torres. ¡Qué mal lo vamos a pasar viéndoles en la tele!



RETRO LIMBO

MAREANTE PARA UNOS, ABURRIDO PARA OTROS, COMPLICADO PARA TODOS. FORSAKEN EL CONTROVERTIDO. AUNQUE ESTA VEZ LA CONTROVERSIA ENTRE NUESTROS PENSADORES VA POR OTROS DERROTEROS...

POR QUÉ ME GUSTA *FORSAKEN*

Está bien, tal vez la partida para un jugador resulte un tanto... «insustancial». Pero si encuentras alguna víctima y la acostumbras a los controles, ya os podéis ir preparando para uno de los mejores *deathmatch* que hay ahí afuera. *Forsaken* es el *Quake* de las 3D totales: gráficos impolutos, niveles que se retuercen sobre sus propios retuerces y ataques inesperados por la espalda (bien, este... inesperados mientras no te salgas de tu cuota de pantalla, claro). El arsenal da la talla, y aun considerando que no todos los estómagos del mundo están preparados para tanto arriba y abajo, siempre puedes distraer las orejas cada vez que «la locutora» (¿quién se supone que es, tu vehículo? ¿la voz de tu conciencia? ¿*C3PO* en femenino?) suelta aquello de *trojax*, *mina purgante*, *cañón perforador* o... *pirolita*. Nada que ver con el conde Lecquio, suponemos.

Javier Lourido Estévez

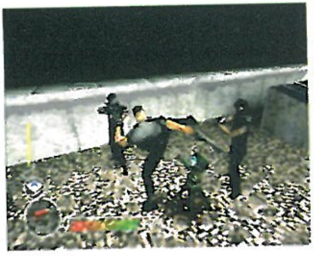


POR QUÉ DETESTO *FORSAKEN*

No lo «detesto», sólo me parece un ejemplo bochornoso de un trabajo mal hecho. Y quien piense lo contrario, es que no ha visto el juego original, para N64. Aquí es donde comienza mi infierno personal: si un juego queda diez veces mejor en N64 que en PSX, es que algo está fallando. No es normal. Es anormal. Puede que nuestro *Forsaken* no estuviera mal (esa especie de *Descent* con la cara lavada y recién peiná), pero demonios, el de N64 era una auténtica pasada. Y lo sigue siendo, todavía, porque no han hecho cosas mejores para PSX o N64 desde entonces. ¡Qué pedazo de efectos de luz, señores! Después de ver aquello, jugar con la versión para la gris es un suicidio a cámara lenta. Porque todos estaremos de acuerdo en esto: echar de menos lo que sea de N64, es un suicidio, ¿no?

Carlos Robles

Veredicto: A veces no siempre se puede tener en cuenta el valor objetivo de un juego. Cuando se trata de una conversión, debemos ver el original para comparar. Y lo que encontramos no siempre es agradable...





A punto: el señor Blade (con un parecido asombroso a Wesley Snipes) ya está listo para ocuparse de los chupadores

LICENCIA CINEMATOGRÁFICA

OTRO CAZAVAMPIROS

ACTIVISION SE HACE CON EL FILM DE CULTO *BLADE*

El equipo de desarrollo HammerHead, responsable del aclamado *Quake II*, está trabajando en un juego basado en la película *Blade*.

El juego, que se llamará simplemente *Blade*, será una aventura de acción en tercera persona basada en los acontecimientos que tuvieron lugar en el film.

Los fans de este siniestro largometraje reconocerán con facilidad la mayoría de las localizaciones que aparecen en el juego, ya que los desarrolladores han centrado buena parte de su atención en unos gráficos que recreen una atmósfera convincente y en la acción sangrienta.

El personaje de Blade es mitad humano, mitad chupasangre, y bastante más convincente que Sarah Michelle Geller. En el juego, tendrás que luchar a través de 21 escenarios, entre los que se incluyen el Museo Gótico de la ciudad y las alcantarillas, hasta que consigas llegar al corazón de la banda de los vampiros: la Casa de Erebus. Habrá 34 tipos diferentes de criaturas contra las que luchar, entre las que te encontrarás policías gordos y corruptos y Bestias de la Noche, un tipo de zombi particularmente asqueroso.

Tendrás la posibilidad de recoger y utilizar un arsenal interminable de armas como espadas, pistolas de todo tipo y granadas. También habrá la opción de apuntar automáticamente para facilitarte un poco la tarea de disparar.

Blade, que también es el protagonista de un cómic editado por Marvel, es un especialista en artes marciales y deberás controlar a la perfección todos sus movimientos para rescatar a tu mejor amigo, Whistler, de las garras de los Señores Vampiro. *Blade* saldrá al mercado en Navidad. ■



Cazador: en la piel de Blade, te convertirás en el cazador más mortífero que pueda haber. Nada que ver con Buffy y demás niñatas

NOTICIAS FRESCAS DEL FILM DE LARA

MÁS MADERA

ANUNCIADO EL REPARTO PRINCIPAL DEL FILM DE LARA

Leslie Phillips protagonizará, junto a Angelina Jolie, la inminente película de *Tomb Raider*.

Phillips, al cual hemos visto en películas como *Chacal* o *Memorias de África*, hará el papel de Wilson, un antiguo admirador del padre de Lara que ha cambiado de bando para ayudar a su archienemigo Powell, papel del que se encargará el actor inglés Iain Glen (*Gorilas en la niebla*). Como compañero de Lara tendremos a Daniel Craig (*Elizabeth*).

Según el director Simon West, el film —cuya fotografía preliminar ya ha comenzado— tendrá dos secuelas. West, que también escribió el guión, comenta que la película será fiel al espíritu del juego, con lo que nos encontraremos con una aventura en la que Lara tendrá que encontrar las piezas de una reliquia sagrada que arrojará un poco de luz acerca de su pasado.

Y más polígonos que han decidido lanzarse a la gran pantalla: por lo visto, Corey Yuen, que ha estado trabajando en el film *X-Men*, está preparando un largometraje con actores reales basado en los personajes y situaciones de *Tekken*. El film estará ambientado en el año 2050. ■



A Lara se le han sumado varios competidores en busca del estrellato cinematográfico



Carlos Robles, tan retrógrado como siempre, fuera de onda, incomprendido e incomprensible.

CRÍTICA DESTRUCTIVA

LA MODA Y PLAYSTATION

Llegan los juegos olímpicos de Sydney, y casualmente sale *Sydney 2000*. Llega la película *Dinosaurio*, y sale el juego *Dinosaurio*. Ahora que se acerca el invierno, empezarán a salir juegos relacionados con la nieve hasta en los libros de texto. La dichosa moda. ¿Pero es que nadie se da cuenta de que la moda y PlayStation no son compatibles? ¡Si es muy fácil de entender! A ver: ¿cuánto tarda algo en pasar de moda? Dos meses, a lo sumo. ¿Y cuánto se tarda en hacer un buen juego? Como dos años, más o menos. ¿Cómo se va a programar un juego *a la moda* en dos meses? Pues haciendo una chapuza, simplemente.

Juegos de películas, juegos de famosos, juegos sobre juegos (olímpicos), juegos coherentes con la estación del año, juegos sobre programas de televisión... Ya sólo falta simular virtualmente el marujeo televisivo. Imagínatelo: un juego estilo *Bust A Groove* o *Dance Dance Revolution*, que se llamara algo así como *Tamara's Cutre Song*. Sería la repera. O algo mucho peor, lo que me atormenta una y otra vez cada vez que me quedo dormido: un *shooter* titulado *Paco Porras Vegetable Doom*. En él, tú serías un calvo enano y matarías Tamaras con las frutas que encontraras en los estudios de cualquier canal de televisión. Una ametralladora de tomates, una ballesta de apios... ¿De qué te ríes? No es broma. Si la moda sigue insistiendo como hasta ahora en meterse en la gris, pronto mis pesadillas se harán realidad. Y entonces sí que dejarás de reírte. Consejo útil: sigue con los géneros clásicos. Carreras, fútbol, aventura... Nada de modas. Recuerda: *no cambies, no cambies, no cambieeees...* ■





EL MUNDO NUNCA ES ... CRASH BASH

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE  ~~3.990~~ 3.690

24 HORAS DE LE MANS  ~~2.690~~ 2.490

A SANGRE FRÍA  ~~7.990~~ 7.490

ABES ODDYSEE  ~~2.690~~ 2.490

ALL STAR TENNIS 2000  ~~4.995~~ 4.490

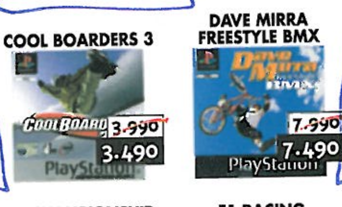
ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS  ~~2.490~~ 2.290

ALIEN RESURRECCIÓN  ~~7.990~~ 7.490

ASTERIX BAT. GALIAS  ~~4.490~~ 3.990

CHASE THE EXPRESS  ~~6.990~~ 6.490

COOL BOARDERS 3 ~~3.990~~ 3.490

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX  ~~7.990~~ 7.490

DRAGON VALOR  ~~6.990~~ 6.490

DRIVER 2  ~~4.490~~ 3.990

DIGIMON WORLD ~~7.990~~ 7.490

ECW ANARCHY RULZ  ~~4.990~~ 4.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER ~~7.490~~ 6.990

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000  ~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP  ~~6.995~~ 6.490

FINAL FANTASY VIII  ~~3.990~~ 3.490

GRAN TURISMO 2  ~~3.990~~ 3.490

GRIND SESSION  ~~6.990~~ 6.490

INCREDIBLE CRISIS  ~~4.990~~ 4.490

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000  ~~4.990~~ 4.490

KOUDELKA  ~~7.490~~ 6.990

LA SIRENITA 2  ~~6.990~~ 6.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER  ~~4.990~~ 4.490

EL DORADO

FIFA 2001  ~~7.990~~ 7.490

MEDAL OF HONOR 2  ~~3.990~~ 3.690

MOHO  ~~7.990~~ 7.490

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES  ~~5.990~~ 5.490

MOTO RACER WORLD TOUR  ~~6.990~~ 6.490

MR. DRILLER ~~4.990~~ 4.490

MUPPET MONSTER ADVENTURE  ~~4.990~~ 4.490

DINO CRISIS 2

NBA LIVE 2001  ~~7.990~~ 7.490

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE ~~3.990~~ 3.690

NIGHTMARE CREATURES II  ~~7.490~~ 6.990

PARASITE EVE II  ~~7.990~~ 7.490

RAYMAN 2   ~~6.995~~ 6.490

RC DE GOI  ~~4.990~~ 4.490

FÓRMULA 1 2000  ~~7.990~~ 7.490

RC REVENGE  ~~7.990~~ 7.490

RUGRATS: EXCURSIÓN AL ESTUDIO  ~~7.490~~ 6.990

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING  ~~7.990~~ 7.490

SPIDER-MAN  ~~7.990~~ 7.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN  ~~6.990~~ 6.490

STAR TREK INVASION  ~~7.990~~ 7.490



LEGEND DRAGON

SYDNEY 2000  ~~7.990~~ 7.490

TARZÁN  ~~3.990~~ 3.490

TEAM BUDDIES  ~~6.990~~ 6.490

TENCHU 2  ~~7.990~~ 7.490

TERRACON  ~~4.990~~ 4.490

TOCA WORLD TOURING CARS  ~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2  ~~8.490~~ 7.990

TONY HAWK'S SKATEBOARDING  ~~4.990~~ 4.490

VANISHING POINT  ~~7.990~~ 7.490

VIB RIBBON  ~~3.990~~ 3.490

WACKY RACES (LOS AUTOS LOCOS)  ~~4.490~~ 3.990

WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION  ~~4.990~~ 3.990

X-MEN: MUTANT ACADEMY  ~~6.990~~ 6.490

TOM BRAIDER 5



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 30 de noviembre, hasta fin de existencias.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

CONCURSO









Te ponemos en bandeja la mejor solución para la presente temporada. Por una parte, Esto es Fútbol 2, lo último de Sony en lo que al deporte rey se refiere. ¿Que estás viendo uno de esos partidos en los que hasta te da vergüenza ser un forofo? Pues enchufas la Play y demuestras lo que es darle al balón. Genial, ¿verdad? Por otra parte, cuando tu equipo vaya perdiendo, no te mosquees con el mundo: a apretar el baloncito antiestrés y a otra cosa, mariposa.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Esto es Fútbol 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Qué locutor radiofónico comenta los partidos en el juego?

1.- Gaspar Rosety
2.- José María García
3.- Juan Manuel Gozalo

El premio

Un lote de un juego promocional de *Esto es Fútbol 2* + un minibalón antiestrés para cada uno de los 30 ganadores





El equipo de desarrollo de *Commandos 2*, formado por 32 personas, cuenta con un presupuesto de 340 millones de pesetas. *Commandos* se hizo con la mitad de dinero y de desarrolladores

Gonzalo Suárez con Apolonio, el «niño» mimado de Pyro Studios

PSMAG ENTREVISTA AL JEFE DE DESARROLLO DE *COMMANDOS 2*

GONZALO SUÁREZ

«EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ TODO POR HACER»

La modesta industria española del videojuego ha obtenido pocos éxitos internacionales y su mercado suele quedarse en casa. No son habituales casos como el de *Commandos*, un juego de PC desarrollado por Pyro Studios que rompió los moldes de la industria nacional: fue el tercer título para PC más vendido en el mundo durante 1998 y el segundo en Europa. Se han vendido hasta ahora 1.400.000 unidades. En estos momentos algo menos de la mitad de las 80 personas que trabajan en Pyro dan los últimos retoques a *Commandos 2*, que se lanzará para PC, DC y PS2. Bajo la batuta de Gonzalo Suárez, que ya dirigió el desarrollo de *Commandos*, un total de 32 diseñadores y programadores afrontan el reto de dar a luz al primer videojuego español para PS2.

***PSMag.* *Commandos* se publicó hace tres años. ¿Por qué una secuela ahora?**

G.S.- *Commandos 2* no es una secuela. Sí lo fue *Commandos: Más allá del deber*, que era el mismo producto con más aditamentos. En *Commandos 2* pretendemos hacer un juego totalmente nuevo que satisfaga al mismo jugador del primero. Juegas a algo muy parecido pero en un entorno totalmente distinto, con una dinámica y con una profundidad de juego diferentes. *Commandos* era un juego táctico abstracto, *Commandos 2* es más envolvente.

***PSMag.* Pero el argumento es el mismo...**

G.S.- La licencia y el concepto son los mismos. También se sitúa en la II Guerra Mundial, durante la cual un comando aliado ha de infiltrarse en territorio enemigo. Pero con ese argumento puedes hacer un juego arcade, un *shoot'em up* o uno de estrategia.

***PSMag.* ¿Con qué novedades se va a encontrar el jugador de *Commandos 2*?**

G.S.- Se ha cuidado mucho más la seducción y la capacidad de inmersión que va a tener el jugador a la hora de plantearse el juego. Espero que se sienta imbuido en un mundo que tiene vida propia y que él podrá manejar, observando las misiones con todos sus detalles y elementos, con un dinamismo casi de terrario. En *Commandos 2* las misiones tienen más profundidad que en el primero: puedes planificar desde cómo abordar un pueblo hasta cómo entrar en una casa o habitación.

***PSMag.* ¿En qué aspecto del juego habéis puesto más empeño: el sonido, los gráficos, la IA...?**

G.S.- Nos hemos centrado, precisamente, en que nadie se dé cuenta de los gráficos, ni del sonido, ni de nada. Hemos puesto el mejor código que hemos podido pero para que no se note, los mejores gráficos que hemos podido para que tampoco se noten... No quiero que nadie me diga qué gráficos más geniales, quiero que me digan «me gusta este juego, estoy enganchado y no sé por qué».

***PSMag.* A pesar del éxito que tuvo *Commandos* nunca hicisteis una versión para PlayStation, pero ahora os lanzáis directamente a la piscina de PS2...**

G.S.- No hicimos *Commandos* para ninguna consola porque cansa mucho hacer el mismo juego, aunque sea para otra plataforma. Nosotros, para trabajar, necesitamos estar enamorados del juego, nos tiene que apetecer hacerlos o rehacerlos. Y no era el caso. Sin embargo, nos apetecía mucho hacer *Commandos 2*, pero si no se me ocurre ninguna idea innovadora *Comandos 3* no existirá. Yo, al menos, no lo haré. En cuanto a *Commandos 2*, contemplamos la posibilidad de hacerlo para PSX, pero Eidos decidió que ya no era interesante y paramos el proyecto. Se supone que PS2 es la consola que va a tener mercado cuando salga el juego. Es una consola muy amigable, muy simpática. PSX era buena, pero pequeñita y las versiones para PSX siempre eran peores que las de PC. Sin embargo, con PS2 esto ha cambiado, sus versiones pueden incluso ser mejores.

***PSMag.* Volviendo a PS2, ¿qué futuro crees que le espera?**

G.S.- La especulación sobre las

> **«Lo que mantiene el mercado de una consola son los juegos, no la máquina»**

UN DESARROLLADOR DE CINE

Gonzalo Suárez llevaba el cine en las venas incluso antes de nacer: no es casualidad que su nombre y apellido sean los mismos que los del renombrado director de cine, su padre. Y por el cine se decantó desde joven. «Empecé llevando cafés y terminé siendo ayudante de dirección», recuerda Suárez. De esa etapa aprendió «cómo coordinar a 40 personas para producir algo, a aprovechar el talento concreto de cada profesional, a tener una cultura de la vista, a enseñar al ojo a ver cosas, luces, encuadres, escenas... Aprendí qué significa narrativa y qué interacción. Todo eso me ha servido en esta profesión —lleva 15 años en el sector de los videojuegos—, sobre todo a nivel de producción y a la hora de afrontar proyectos». La experiencia del cine también le ha servido para saber cómo enfrentarse a la industria. Explica que «en el cine, la creatividad y la industria se juntan en un matrimonio que está llamado a llevarse mal. Lo bueno es que aprendes a estructurar sistemas de producción sin necesidad de entrar en la inmadurez y el histrionismo propios de una persona o compañía que mete dinero para que se produzca algo». La culpa de que abandonara el cine —«donde ganaba un pastón»— para dedicarse a los videojuegos «sin cobrar nada» la tuvo una máquina que cayó en sus manos en 1983. «Eran como calculadoras, pero con mucha memoria —recuerda—. Me traje una de Inglaterra, empecé a toquetearla, me enganchó y, de repente, surgió la posibilidad de entrar a trabajar en Ópera Soft. Era un mundo que me atrajo lo suficiente como para abandonar el cine, que también me gustaba.» ■



COMMANDOS 2

El nuevo título de Pyro Studios, que saldrá a la calle el próximo mes de marzo, consta de 12 misiones que proporcionarán 80 horas de juego. Las cámaras ofrecen cuatro puntos de vista distintos y, gracias a la opción multijugador podrás jugar con tu primo de Albacete a través de internet. Aunque no es seguro, Suárez apuntó que intentarán incluir un modo Versus.

La acción transcurre durante la II Guerra Mundial y las misiones se desarrollan en una isla del Pacífico al sur de Asia y en el norte y centro de Europa. Entre las novedades, podrás introducirte en el interior de los habitáculos y los vehículos, elementos anecdóticos en el primer título, cobran en éste gran importancia. Los personajes principales son 7: los 4 de *Commandos* —artificiero, buzo, comando y conductor—, Natasha —que apareció por primera vez en el paquete de misiones *Commandos: Más allá del deber*—, un ladrón y un perro. Cada uno tiene sus propias habilidades. Así, el ladrón es el mejor para colarse en el interior de los edificios, el perro despista como nadie, el artificiero hace saltar por los aires lo que se le ponga por delante... Los gráficos, que parecen auténticas maquetas, son en 3D. El nivel de detalle es muy alto y ningún elemento está colocado de manera arbitraria: los cables de teléfono sirven para descolgarse, el tablón de madera para atrancar una puerta... Suárez nos explicó que no han recurrido a las tarjetas gráficas, sino que han utilizado un sistema que combina una angulación fija con figuras en 3D que se mueven a un tamaño también fijo —lo que se denomina foco de distancia fijo—. Según Suárez, este sistema no permite al jugador navegar con la cámara libremente, pero le da un nivel de calidad de resolución y de integración de la figura con el entorno que no se había visto antes. Lo veremos, lo veremos... ■



Uno de los escenarios localizados en Centro Europa. ¡Parece una auténtica maqueta!



Esta misión se desarrolla en el Norte de Europa, abordo de un destructor. Muy buenas las huellas en la nieve



Otra de las misiones se desarrolla en una isla del Pacífico al sur de Asia tomada por los japoneses

máquinas siempre es una cuestión de márketing. Lo que mantiene el mercado de una consola son los juegos. Game Boy, cuando salió, no era precisamente una máquina muy avanzada. Sin embargo, lleva diez años funcionando porque tiene un gran catálogo de juegos. Lo mismo pasó con Spectrum. PS2 es muy buena máquina pero también lo es DC.

***PSMag*. Y desde el punto de vista de un desarrollador, ¿cómo es PS2?**
G.S.- Es una máquina fácil de programar y con muchas posibilidades. Sólo encuentro un problema que se repite en todas las consolas: las 3D son el futuro de los videojuegos, pero la representación en polígonos es sólo una de las formas de plasmarlas. Hay maneras más ricas y bonitas y los que queremos hacerlas nos topamos con que las máquinas sólo favorecen a los polígonos.

***PSMag*. Las consolas de tercera generación ya están aquí. ¿Cómo va a afectar esto al software, hacia dónde se dirige el desarrollo de videojuegos?**
G.S.- Está todo por hacer. No me considero una persona de gran imaginación, pero cuando veo en las ferias que el 90% de las compañías repite patrones y secuelas por miedo a hacer un producto que no venda... Existen conceptos nuevos, nuevas formas de presentar los viejos, existen formas artesanales... Hay un mundo entero por trabajar y más ahora con la inminente llegada de las portátiles, los juegos *on-line*, etc.

***PSMag*. ¿Cómo surgió la idea de hacer *Commandos*?**
G.S.- Existía un vacío en los juegos de táctica —ahora llamados de sigilo— frente a los de estrategia. Nos apetecía afrontar retos muy comprometidos con el contexto —en este caso las películas de los cincuenta— y que estuvieran localizados en la II Guerra Mundial. Era un tema muy apetitoso al que sólo habían recurrido, y en escasas ocasiones, juegos densos y pesados. A nosotros nos apetecía jugar en ese contexto, pero de una forma más táctica y dinámica.



Gonzalo Suárez
y «sus niños»

***PSMag*. El éxito que alcanzó el juego en todo el mundo, ¿qué ha significado para una compañía pequeña como la vuestra?**
G.S.- Supone muchas cosas malas, pero muy pequeñas y pocas cosas buenas, pero muy grandes e importantes. Las buenas: tienes garantizado el siguiente proyecto con un presupuesto notable, puedes contar con medios y recursos que antes no tenías, con una tranquilidad a la hora de desarrollar...Todas estas cosas son muy positivas. ¿Las negativas? Pues que, de repente, te vuelves la expectativa de muchas multinacionales, lo que supone presión y tensión, más aún en un mercado como éste, tan agitado y nervioso. Lo más desagradable ha sido la presión de la bolsa, de la inversión especulativa en este sector. La bolsa, cada seis meses, le rinde cuentas a la multinacional, ésta quiere tener buenos resultados y te presiona a ti para tener un juego y poder venderlo. Entonces, tú tienes que intentar velar por el bien del juego, hacerlo bueno, bonito y, sobre todo, que venda porque a la multinacional lo único que le interesa es cubrir el semestre. Ése es el mayor, y el peor, obstáculo. ■



Ana Cris Gilaberte es la directora de la edición española de *PlayStation Power*

FORUM PLAYSTATION

EL CHIP PRODIGIOSO

La Federación para la protección de la Propiedad Intelectual (FAP) hizo pública hace unos días la primera sentencia judicial en Europa por la instalación del llamado «chip multisistema» utilizado para el uso de videojuegos piratas. La reforma del Código Penal permite considerar como delito el uso e instalación de medios que permiten eludir los códigos de seguridad que protegen los programas.

Así de sencillo y así de claro. Gracias a esta sentencia, atrás quedan argumentos de la talla de: «¿por qué voy a pagar por un juego cuando puedo tener ocho por el mismo precio?», «¿y si compro un juego y luego es malo o no me gusta?», «¿por qué son tan caros los juegos? Si fueran más baratos, esto no pasaría...».

Con esta sentencia judicial se da respuesta a todas estas cuestiones: porque es delito. Hasta ahora muchos usuarios hacían oídos sordos a las advertencias de algunos establecimientos y revistas especializadas del sector, pero esta sentencia ha puesto las cosas en su sitio, o al menos debería ponerlas de una vez por todas. Ahora nadie puede decir que no lo sabía y quedar exento de culpa: instalar el chip multisistema en la PlayStation, y comprar, vender o copiar juegos piratas es delito.

Siempre está bien ser los primeros en algo, pero es vergonzoso que España ocupe los primeros puestos en la lista de países europeos en cuanto a piratería se refiere, por lo que no es de extrañar que hayamos sido también el primer país en el que un juez dicte sentencia por la instalación del chip. Esto no beneficia a nadie. Bueno, sí, a todos aquellos parásitos que viven del esfuerzo de una industria que necesita de las ventas para su desarrollo. Ya lo decía Sony en su campaña *La piratería mata a tus héroes*. Y es que este tema tan delicado arrastra otros que no hacen más que perjudicar al resto de usuarios como, por ejemplo, el hecho de que si las compañías no obtienen beneficios, no invierten en el desarrollo de otros juegos, al comprarse pocos juegos, los precios no pueden disminuir y entonces pagan justos por pecadores. Hasta ahora. ■

PREVIEWS



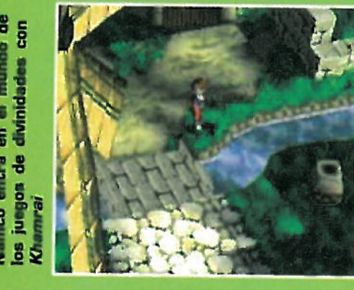


Por mucho que se cambie de nombre, Rock sigue siendo Mega Man

ROCKMAN X5

CAPCOM

Cuando los desarrolladores de Capcom dan con una fórmula de éxito, cuidan de ella como si de un bebé de oro se tratara. El fulgurante y cromado Rockman lleva tanto tiempo con los disparos y los saltos en dos dimensiones que bien podría haber pedido ya la jubilación, pero no parece que tenga ninguna intención de retirarse. Mega Man, tal y como se le conoce por estos lares, adquiere nuevas habilidades cuando consigue derrotar a los jefes. Aunque eso no resulta tan fácil como parece, puesto que algunos jefes (de los que escupen misiles y disparan rayos mortales) son tan descomunales que lo más probable es que tengas que comprarte una tele más grande para verlos. Se trata de un título a la antigua usanza, pero la acción en plataformas es, supuestamente, no lineal, con lo que el resultado final dependerá del orden en el que recorras cada zona y del tiempo que pases en cada área. También puedes jugar como Zero, el compañero de Rockman.





Namco entra en el mundo de los juegos de divinidades con Khamrai

KHAMRAI

NAMCO / 2000

Un mundo dividido entre seis reinos donde los dioses y los mortales dependen unos de otros es la premisa del nuevo JDR de Namco, *Khamrai*, que tiene previsto su lanzamiento a finales de este año. Un panteón de siete dioses se encarga de los asuntos de la humanidad y ofrece protección a la gente a cambio de su veneración. Por ejemplo, aquellos que sirven al Dios de las Hojas, trabajan en armonía con la tierra, mientras que los que adoran al Dios del Fuego creen en el poder de la forja y en el avance de la tecnología. Cuando la crisis en este tipo de relación personal se extiende hasta los cielos, no resulta extraño descubrir que el reino terrenal está lejos también de disfrutar de la paz. Con el innovador Sistema de Voluntad, las decisiones que tomes a lo largo del juego determinarán las habilidades y debilidades de tu personaje. Si decides optar por la opción de auto-combate y dejar que se apañen ellos solitos, el Sistema de Inteligencia controlará el comportamiento y la agresividad de los miembros de tu equipo.

36 ON 136 DE
プレイステーション

ORIENT EXPRESS

ESTRATEGIA MECÁNICA EN PS2

EL ATAQUE DE LOS MECHS

KONAMI NOS DESCUBRE SU *RING OF RED*

Este simulador de estrategia futurista de Konami, que posiblemente se llamará *Red* en tierras europeas, fue uno de los proyectos para PlayStation2 más prometedores que se vieron en el Tokyo Game Show de la pasada primavera, aunque también es cierto que el hecho de estar rodeado por innumerables juegos *Bemani* ayudó a que éste destacara...

El argumento está construido a partir de una historia alternativa en la que ciertas áreas de Japón resistieron los ataques de los aliados durante la Segunda Guerra Mundial, con lo cual el país quedó dividido en tres facciones rivales. *Ring of Red* tiene lugar en un futuro cercano en el que el conflicto continúa dividiendo la nación, y en el que la guerra determina los cambios en los poderes políticos. Respecto a la estructura, el juego se parece a otros JDR estratégicos, debido a que presenta una serie de combates ligados entre sí por una línea argumental y un montón de personajes. En cada turno mueves a tus tropas, atacas al enemigo y afrontas cualquier posible acción de contraataque.

Todas las misiones empiezan con la distribución de recursos. El Vehículo Blindado Andante (AFW, en sus iniciales inglesas) sustituye al tanque como principal vehículo terrestre, aunque sólo un piloto hábil puede explotar realmente el poder del mech. A medida que el juego avanza, los pilotos individuales mostrarán sus propias aptitudes específicas y sus técnicas de combate. Incluso los mismos AFW pueden especializarse en combates de corto y largo alcance.

Además de los tres tipos de AFW, existen seis clases de unidades militares: reconocimiento, infantería, artillería, infiltración, médicos y aprovisionamiento. Estas unidades también poseen campos de especialización únicos, que van desde la creación de campos de minas hasta el uso de granadas antirradar. Con el tiempo, las unidades pueden desarrollar otras habilidades como el camuflaje y la fuga. Konami ya ha trabajado en este campo con la serie *Vandal Hearts*, por supuesto, pero las escenas de combate en 3D y la lograda ambientación de *Ring of Red* pueden convertir este título en un juego más accesible para los jugadores menos dados a este género. Con tan sólo ver a los hombres de infantería escabullirse entre los pies de un AFW aliado, ya nos hacemos una idea del arrollador sentido de la escala y realismo que se echa de menos con demasiada frecuencia en los juegos con enormes exoesqueletos blindados. *Ring of Red* tiene previsto su lanzamiento en Japón el 21 de septiembre y en el 2001 en Europa.



Konami Europa confía en que este juego de estrategia para PS2 no tendrá problemas para adaptarse al mercado europeo. A juzgar por nuestras primeras impresiones, seguro que se convierte en un éxito

NUEVOS LANZAMIENTOS

DIGIMON ADVENTURE 2
(BANDAI)

Puede que no goce del éxito de *Pokémon*, pero el juego de coleccionar bichejos de Bandai tiene algunos elementos en su favor. Ahora el sistema de combate permite que tres monstruos formen un equipo y luchen en el mismo bando, y un nuevo movimiento de «digievolución» en grupo permite que tus Digimon se transformen en una única bestia. El juego contiene más de 200 Digimon (algunos de ellos sólo se pueden conseguir mediante una crianza selectiva) y para seguirles el rastro a todos ellos contarás con los servicios del práctico dispositivo Digibitoru.




Su lanzamiento ya está confirmado. Empieza a temblar, Pikachu...

SHIN SANGOKU MUSOU
(KOEI)

Puede que el *Sangoku Musou* original fuese poco más que un imitador de *Tekken*, pero esta vez Koei ha optado por un enfoque inusual para llevar su saga de combates semihistóricos a PS2. El nuevo *Shin Sangoku Musou* se parece más a un JDR de acción, con enemigos atacando por todos lados y un modo argumental (Musou) que deberás completar antes de poder acceder al modo Libre. Lanzado en Japón a principios de agosto, con este título disfrutarás de espadas centelleantes en 3D al estilo de *La frontera azul*, duelos de honor y antiguas técnicas orientales de combates con armas. ¡Banzai!




Una mezcla de *Tekken* y *La frontera azul* gracias a los geniales creadores de Kes

FINAL FANTASY IX
(SQUARE)

No hace falta decir que el lanzamiento de *FFIX* fue el acontecimiento del mes en el mundo de los videojuegos. Ambientado en el mundo de Gaia, el JDR más popular del planeta sigue las aventuras del joven ladrón Zidane y de sus nuevos amigos mientras intentan derrotar al ejército de magos oscuros de la Reina de Alexandria. Por consideración a los deseos expresos del director y el productor, Square no lanzará ninguna guía oficial del juego. Prefieren que los jugadores experimenten por ellos mismos sin que ninguna pista eche a perder el argumento. Y tienen razón.





FFIX, que vuelve a sus orígenes superdeformados, se está vendiendo



TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (PS2) (Konami)
3. My Summer Vacation (SCE)
4. Persona 2: Eternal Punishment (Atlus)
5. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy X (PS2) (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Onimusha: Warlord (PS2) (Capcom)
5. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Vagrant Story (Square)
3. Breath Of Fire IV (Capcom)
4. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
5. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)



Ninja X, el misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

FINAL FANTASY, EVIDENTEMENTE

Era evidente que algo flotaba en el ambiente ese 6 de julio cuando, justo antes de medianoche, comenzaron a formarse colas de *otakus* por todo el país ante las puertas de las tiendas de videojuegos.

Tal vez se trate de un tópico de los jugadores japoneses, pero son cosas que ocurren de verdad. En 24 horas, se vendieron en todo Japón 2,6 millones de copias de la última entrega del JDR por antonomasia. Incluso el presidente de Square, Hisashi Suzuki, se acercó hasta un comercio de Shibuya para relacionarse con los *fans* y disfrutar así de la peculiar forma japonesa de celebrar estos acontecimientos con una franca comunión con el público.

Ahora Square espera que su *Final Fantasy IX* venda la increíble cifra de 30 millones de unidades en todo el mundo, y no hace falta decir que el valor de las acciones de la compañía se ha disparado. En cuanto al juego en sí, las primeras impresiones han sido increíblemente positivas (recibió un 38/40 en *Weekly Famitsu*) y muchos jugadores aseguran que combina todos los mejores elementos de la serie. ¿Estamos en la cúspide de los juegos de rol para PlayStation? Puedes apostar a que sí. Pero espera a jugar con él en una PS2 cuando llegue a Europa. Aún tiene mejor aspecto...

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMAG*...

Konami ha decidido retirar el pleito que había presentado contra Namco por una posible violación de *copyright*. La compañía había alegado previamente que las nuevas recreativas musicales de Namco copiaban de forma descarada las alfombrillas para los pies de la serie de juegos *Bemani*.

Sony ha confirmado que está trabajando en *Sarugetchu 2*, la secuela del juego de puzzles y plataformas con más monos por metro cuadrado, también conocido con el nombre de *Ape Escape*. No obstante, todavía no se sabe si el juego aparecerá para PS1 o PS2.

Según una reciente encuesta realizada por Sony, los poseedores de una PS2 superan en edad a los de una PlayStation. Hisashi Taragi, de SCE, describió el resultado como un evidente éxito en su intención de acercarse a un nuevo mercado, aunque la posibilidad de la nueva máquina de reproducir películas en DVD podría explicar también su éxito en el mercado más adulto.

Conscientes precisamente de que existe un mercado más adulto para PS2, los chicos de Jaleco lanzarán un juego de karaoke para esta máquina. El paquete *Dream Audition* incluirá un micrófono y un conector, pero será el propio jugador quien deba ponerle el toque hortera al asunto.

SÓLO EN JAPAN

ARTÍCULOS PARA EL NUEVO MILENIO

Todos sabemos que los artículos y objetos basados en videojuegos van de lo más interesante a lo más cutre pero, ¿qué lugar ocuparían en el corazón de un devoto una taza y un platillo de *SaGa Frontier 2*? ¿O un reloj de cocina basado en los diseños de Akihiko Yoshida para *Final Fantasy Tactics*? Square está relanzando algunos de sus antiguos títulos en una nueva colección llamada *Millennium Collection*, y el reclamo para vender estos juegos consiste en la gama de objetos y artículos de promoción que se regalan con su compra. Nosotros nos haremos con los llaveros de *Brave Fencer*, (y si quieres tú puedes quedarte con, esto... las figuras de *Ehrgeiz*, por ejemplo).






PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Uno se pasa horas jugando a unos juegos preciosos para que luego, en un rápido «colorín-colorado», todas tus horas de diversión se vayan al garete. Pero, ¿qué será de esos personajes que te han acompañado durante horas? ¿Qué será de sus vidas? ¿Qué harán los pobres sin ti a partir de ahora?

SILVIA PRODUCTION PRESENTS... LA CRUDA REALIDAD DE LA VIDA EN PAREJA

















DEDICADO A TODOS LOS QUE HACEN POSIBLE QUE COMPREMOS ESTA REVISTA Y A LOS LECTORES

Silvia Ruiz

NOMBRE:

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

OBSERVACIONES

SI DE LA ROSA COMPRARA UN JUEGO DE F1 ESTE AÑO, SEGURO QUE SERÍA *F1 WORLD GP 2000*

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO	Simulador de carreras
DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Eutechnyx
FECHA DE LANZAMIENTO	Diciembre
DISEÑO DE LOS COCHES	
COMPLETADO	80%



Ruge sin límite: si todos los trapicheos de investigación y desarrollo empiezan a desesperarte, prueba el modo arcade y olvídate de los daños, configuraciones o estrategias

¿F1? Mejor dicho, ¿qué F1? Primero nos llega *Formula One 2000*, de Sony, después *F1 2000*, de EA y, ahora, le toca el turno a *F1 World Grand Prix 2000*, que se prepara para colocarse en la parrilla de salida. Por lo menos, *F1 WGP 2000*, de Eutechnyx, los creadores de *Las 24 horas de Le Mans* (*PSMag* 36 8/10)) y esa joya olvidada que es *Total Drivin'* (*PSMag* 12 8/10), tiene un aspecto lo suficientemente diferente como para que los aficionados a los juegos de carreras le echen un vistazo al pasar a toda velocidad.

Para que quede constancia, *F1 World Grand Prix 2000* contará con todos los pilotos y nombres de equipos oficiales, pero eso no significa que tengas que jugar como Schumi o Mika. «Siempre competirás como tú mismo», nos explica Kev Shaw, de Eutechnyx. «Decidimos que el hecho de que fueras tú quien compitiese contra todos estos pilotos reales era mucho más interesante que tener que adoptar la personalidad de otro conductor.» Este enfoque radical tiene sentido si pensamos que Eutechnyx quiere aproximarse al modo Grand Prix desde otro punto de vista. «El jugador puede ajustar, desde el inicio del juego, más de 30 aspectos diferentes de la configuración del coche», comenta Shaw. «No obstante, también hay cinco áreas que pueden mejorarse a través de la investigación y el desarrollo: motor, caja de cambios, aerodinámica, equipo de boxes y frenos.»

«Cuando encargues una investigación, tu equipo de diseñadores desaparecerá durante una semana para trabajar en los aspectos del coche y, después, te comunicará sus descubrimientos. Con el motor, por ejemplo, los investigadores podrían proponer el uso de un nuevo lubricante sintético para reducir la fricción, o echar un vistazo a la estructura del motor y averiguar cómo podría mejorarse su rendimiento.»

«La idea es que el rendimiento del coche mejore a medida que tus habilidades aumenten y, que de este modo, se convierta en *tu coche*.»

Ser tú mismo también implica que, al igual que pasa con los juegos de gestión de equipos de fútbol, recibas

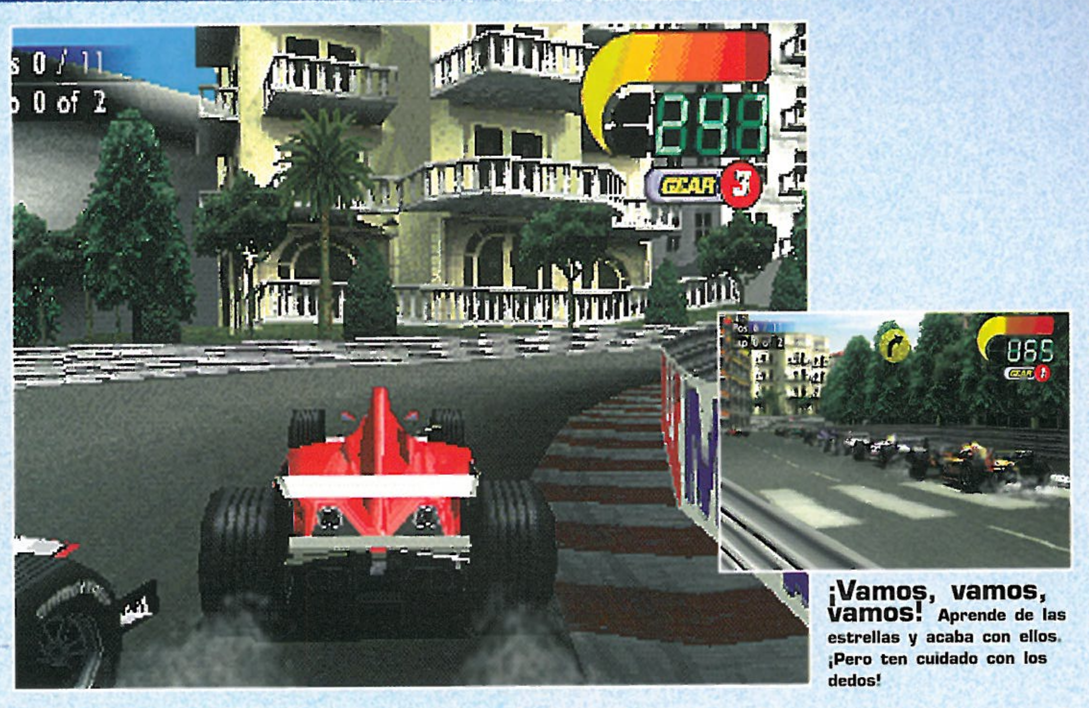
TÁCTICAS DE CARRERA

Quizá de forma inteligente, los creadores de *F1 World GP 2000* se han concentrado en desarrollar una carrera que sea precisa en su lado visual, así como en su lado táctico. Kev Shaw, de Eutechnyx, nos comenta que, «durante el entreno y las sesiones de clasificación tendrás acceso al garaje CADCAM, en el que podrás poner en práctica tus dotes de mecánico chapuzas. Podrás ajustar un total de más de 30 áreas, desde cosas sencillas como la selección de neumáticos hasta aspectos técnicos realmente esotéricos como la parada súbita sobre mojado. Los cambios que realices en el garaje CADCAM tendrán sus efectos en el manejo del coche. Además, gracias a la telemetría podrás comprobar en tiempo real tu rendimiento en la carrera». Durante una carrera de Grand Prix, el objetivo no sólo será evitar que se dañe tu coche (esto afectará radicalmente al funcionamiento de tu coche), sino también mantener la mecánica en excelentes condiciones mediante un uso suave del acelerador, los frenos y la suspensión.

«Queríamos que los jugadores tomaran decisiones fuera del circuito tan



Que no te intimiden: aunque no puedas jugar como Schumacher, Coulthard o Hakkinen, podrás competir contra ellos y machacarlos en la pista. ¡A por ellos, muchacho!



¡Vamos, vamos, vamos! Aprende de las estrellas y acaba con ellos. ¡Pero ten cuidado con los dedos!

ofertas de otros equipos si eres un buen piloto. «Cuando un nuevo equipo te ofrece ser su piloto, te dejarán correr en su pista de pruebas», nos revela Shaw. «Aquí tendrás que superar un tiempo de vuelta y, si lo consigues, te ofrecerán un puesto con el nuevo equipo. Cuando recibas una oferta de otro equipo se te presentará un dilema: ¿aceptar y empezar con un coche nuevo o quedarte donde estás y continuar con tu coche original mejorado? Queríamos que los jugadores tuvieran que tomar decisiones fuera del circuito que fueran tan importantes como las que deben tomar en la carrera.»

Si todo esto te asusta un poco, te alegrará saber que también habrá una parte arcade en *F1 WGP 2000*. «Al principio del juego, no tendrás acceso a los circuitos ni a los equipos, deberás progresar a lo largo de la temporada para acceder a ellos», dice Shaw. «Esto significa que los circuitos de final de temporada y los otros equipos están envueltos en cierto misterio —deberán ganárselos—. La idea consiste en mantener el interés del jugador, recompensarlo y darle siempre un objetivo al que dirigirse.» Aparte del modo Grand Prix, el juego también tiene un modo arcade en el que no tendrás que preocuparte por los daños, configuraciones o estrategias y otro modo para dos jugadores a pantalla partida.

No obstante, Eutechnyx espera cautivar a los *fans* de la F1 gracias a los elementos tácticos y al realismo del modo Grand Prix. «Además de los daños físicos, el coche también puede sufrir daños mecánicos», nos cuenta Shaw. «Pásate de revoluciones y el motor se calentará y te lo cargarás. Restriega los neumáticos en la grava y se calentarán y explotarán. Conducir un coche de F1 no sólo consiste en mantenerlo en la pista, hay mucho más. Por eso hemos incorporado todos estos elementos en el juego.»

Todo lo que necesita *F1 WGP* ahora es un nombre que presida el lanzamiento, pero Shaw nos asegura que ya han cubierto este aspecto. «Tenemos a una celebridad del mundo de la F1 a bordo,» nos cuenta. «Todavía no puedo decir de quién se trata o qué papel desempeñará, de manera que tendréis que esperar para descubrirlo.» Esperaremos. ■





¡Cuidado! Si te pasas en las curvas y acabas en la grava con demasiada frecuencia en el modo Grand Prix, puedes reventar un neumático

PERFIL	
LOGO:	eutechnyx
NOMBRE:	Kev Shaw
CARGO:	Coordinador
TRAYECTORIA:	Durante los últimos cuatro años ha trabajado en varios juegos de carreras para PlayStation, entre los que se incluyen *Total Drivin'*, *Max Power Racing* y *Le Mans 24 Hours*
INFLENCIAS:	Aparte de la experiencia adquirida creando tantos juegos de carreras de gran calidad, el equipo está impulsado por su amor hacia la Fórmula Uno y la forma en que ésta combina la tecnología más moderna con la velocidad
MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.eutechnyx.com

importantes como las que toman en la carrera»

NOMBRE:

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

OBSERVACIONES

BUZZ SE CALZA SUS BOTAS ESPACIALES Y SE LANZA HACIA LAS ESTRELLAS. VEN A VOLAR CON NOSOTROS...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Acción/aventuras
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Disney/Pixar
FECHA DE LANZAMIENTO:	Principios de 2001
COMPLETADO:	90%



¡Anímate! Ya puedes empezar a acostumbrarte a ver a este tipo de mandíbula prominente en tu televisor, porque es muy posible que *Buzz Lightyear Of Star Command* llegue pronto a nuestras pequeñas pantallas en forma de dibujos animados

Pobre Buzz. ¿Recordáis la escena de la primera parte de *Toy Story* donde las ilusiones de Buzz se hacían añicos y se daba cuenta de que en realidad era un juguete y no un Ranger del espacio? Afortunadamente, Woody no le contó a su amigo de mandíbula cuadrada que con toda seguridad lo había fabricado algún niño en una fábrica de Taiwan en condiciones infrahumanas. Eso habría hecho añicos su mundo entero.

Por suerte, *Buzz Lightyear Of Star Command* nos trae a un Buzz que desempeña su auténtico papel: el del Ranger del espacio más lanzado de la galaxia. Hablamos con Tom Heath, de Activision, para enterarnos de qué va el juego.

«Encarnando al verdadero Buzz Lightyear, deberás liberar a la galaxia de Zurg, de sus malvados secuaces y de sus mortíferas legiones.» ¿Recibirá algún tipo de ayuda en su viaje? «Recibirás la ayuda de tus compañeros, los Rangers del espacio del Mando Estelar. Buzz y sus amigos deberán perseguir y derrotar a todos los villanos principales, que aparecerán en la próxima serie de televisión, a través de numerosos y variados planetas, ¡antes de enfrentarse al mismísimo Zurg!» Heath también nos describió algunos de los personajes que lucharán al lado de Buzz. «Mira, la princesa tangeana, que utiliza sus habilidades psíquicas para localizar los objetivos de Buzz, y también Booster, un descomunal e impulsivo granjero del planeta Jo-Ad.» ¿Con un ejército de héroes como éste, cómo podría Buzz fracasar?

Heath destacó que se tratará de un juego de acción. «*Buzz Lightyear* incluye un montón de acción desenfrenada y muchos más disparos que el anterior juego de *Toy Story*.» Entonces, ¿estará Buzz armado hasta sus blancos dientes? «Por supuesto. Buzz utiliza las armas y transportes más modernos. Tiene acceso a láseres, rifles de plasma, ametralladoras Gatling, misiles...» O sea que Buzz no tendrá que apañárselas con un arcabuz cualquiera, vamos. ¿Y qué pasa con los vehículos? «Buzz también utiliza un *jetpack*, un aerodeslizador, una moto a propulsión, un cohete y un teleportador.» ¿Qué más podrían pedir los fanáticos de la acción?

Pero lo más apasionante es que tendrás la posibilidad de dirigir a Buzz en cualquier dirección que quieras. Heath lo explica: «Los jugadores podrán experimentar sus propias tácticas a gran velocidad, como por ejemplo: "¿Debería aumentar la potencia de esta pistola o recoger créditos extra y utilizarlos para teleportarme a otra sección?" Toda esta miríada de opciones aseguran una jugabilidad interminable.» Y eso es justo lo que pedimos: que un buen juego dure hasta el infinito y más allá. ■



Todos a deslizarse con Buzz, piloto de una flota de vehículos espaciales que le darán un empujoncito en su aventura



PERFIL	
COMPAÑÍA:	Activision
NOMBRE:	Tom Heath
CARGO:	Productor ejecutivo
TRAYECTORIA:	Heath era programador en Sony y se fue a EA dos años y medio, para acabar finalmente en Activision
INFLUENCIAS:	Una de las mayores motivaciones de Heath para el juego, aparte de la futura serie de televisión *Buzz Lightyear*, fue crear algo absolutamente único

«Deberás liberar a la galaxia de Zurg y sus malvados secuaces»


DIESEL®
FOR SUCCESSFUL LIVING
kingfrank.com
Number 110 in a series of Diesel "How to..." guides to successful
For more information: call Diesel
www.diesel.com

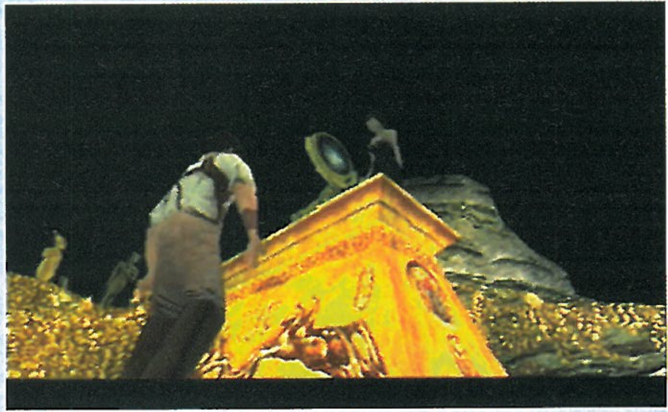
NOMBRE:
THE MUMMY

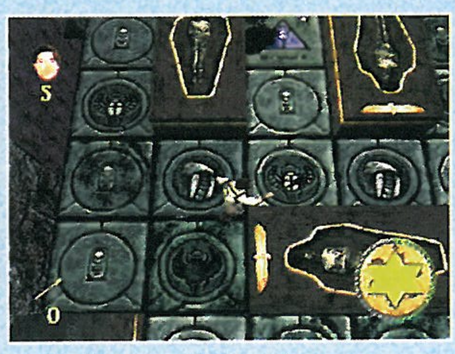
OBSERVACIONES:
KONAMI TRAE AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS UNA AVENTURA DEL CELULOIDE

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Acción/aventura en 3D
DISTRIBUIDOR:	Konami
FABRICANTE:	Rebellion
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
DISEÑO DE PERSONAJES:	
COMPLETO:	80%







Quiero a mi mamá... Los espantosos enemigos y los diabólicos puzzles harán que quieras volver corriendo a los brazos de tu madre

La versión en videojuego de la superproducción de Hollywood, *La momia*, tiene toda la pinta de convertirse en una aventura de acción cinematográfica con diseños que recuerdan a *Tomb Raider*. El título, desarrollado por el equipo que creó el clásico de acción *Alien Vs Predator* para PC, está repleto de adversarios espantosos.

Interrogamos a Graeme Williams, jefe de producción de Rebellion, para que nos revelara cuáles eran los mejores aspectos del título, y su tema favorito muy pronto se hizo patente. «¿No podíamos olvidarnos de esos repugnantes escarabajos carnívoros, verdad? Evidentemente, también habrá docenas de momias con las que luchar, desde simples esclavos hasta altos sacerdotes», nos advierte Williams.

Te pondrás en la piel de Rick O'Connell (excepto en un modo extra donde encarnarás al «superultraguai» hombre de negro, Ardeth Bay). Tus objetivos vienen marcados por los acontecimientos que tuvieron lugar en el film, con lo que deberás luchar a lo largo de tres episodios ambientados en diferentes localizaciones. Hay 13 niveles principales, 3 jefes de nivel y 6 secciones arcade en un título que Williams describe como «acción pura en un 90%».

Los elementos principales de las partes de acción están centrados en una serie de trampas, ideadas por la estirpe de Imhotep, en cuya tumba te estás adentrando. Los elementos de puzzle son particularmente perversos, nos cuenta Williams. Nos habla de una prueba, La Plaga de los Tábanos, que según él es la más puñetera del lote. En ésta, Rick se ve forzado a escapar de una cámara que se está llenando de mosquitos asesinos. Para salir, deberás encontrar una ruta con el inconveniente añadido de los diabólicos terremotos que cambian constantemente el escenario.

La evidente comparación con otras saqueadoras de tumbas bastante famosillas no es del todo válida, según Williams. «La acción no está tan inspirada en *Tomb Raider* o *Indiana Jones*, como muchos podrían

¡CORTEN!

Las licencias de películas existen desde hace años, tal y como demuestran las conversiones a arcade de éxitos de la gran pantalla como *La guerra de las galaxias*. No obstante, Graeme Williams, jefe de producción de la compañía de desarrollo Rebellion, ubicada en Gran Bretaña, está convencido de que *The Mummy* ofrecerá a los jugadores algo nuevo.

Rebellion ha prestado mucha atención a la calidad de las secuencias de su nueva aventura de acción en 3D. Aparte de las localizaciones, los enemigos y los protagonistas, Rebellion está utilizando los actores de la película en su versión inglesa para incorporar sus voces en el juego. «Utilizamos el trabajo de cámara y de audio para que el efecto de miedo y los elementos de acción fueran completos», explica Williams.

Además, el técnico de sonido del proyecto está nominado a los premios de la BAFTA (Academia Británica de las Artes Televisivas y Cinematográficas). Su trabajo en el título de PC, *Alien Vs Predator*, fue aclamado por generar una atmósfera muy intensa. Graeme nos asegura que el equipo tiene planeado hacer un trabajo aún mejor con *The Mummy*.

Las secuencias de vídeo son la piedra angular del enfoque cinematográfico del juego. «Hemos colaborado estrechamente con ellos para recrear la experiencia de la película», dice Williams. También habrá un trailer de la futura secuela del film, *The Mummy Returns*.

«Puede que te rocíen con ácido o que acabes dándote un baño de lava líquida





¡Escarabajos al ataque! Los pequeños bichos carnívoros de la peli también te acosarán en tu viaje

pensar», nos explica. «Es más implacable, con una sensación más claustrofóbica.» El hecho de que *The Mummy* esté ambientado en la época dorada de las películas de Hollywood, significa que Rebellion se ha propuesto crear un entorno más físico y creíble. «Era importante que usáramos mecanismos conocidos por los egipcios», dice Williams cuando nos explica su deseo de combinar lo realista con lo fantástico. No obstante, admite que, «algunos mecanismos de control que utilizamos pueden resultar familiares, pero sólo porque creemos que son la forma más intuitiva de dirigir a un personaje».

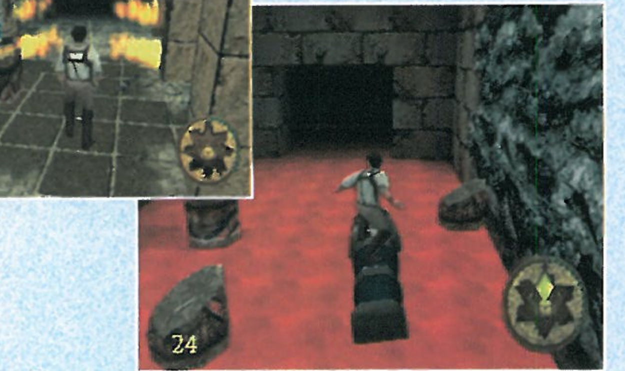
Naturalmente, es inevitable que el realismo ceda su lugar, en ocasiones, a la jugabilidad. En una parte del juego, tendrás que guiar a Rick hacia una parte subterránea del Nilo con una tabla de surf. Deberás sortear los rápidos así como recoger objetos y evitar ramas que caen, entre otras trampas.

Al parecer, la muerte y la violencia te acompañarán a todas horas mientras te abres paso entre los no muertos con armas que van desde pistolas dobles a una ametralladora Lewis. También habrá un elemento mágico, con espadas milenarias y amuletos mágicos que deberás recoger y desplegar a lo largo de tu viaje. Si llegas a un lugar sin salida, es muy probable que acabes mal. Puede que te rocíen con ácido o que acabes dándote un baño en lava si te equivocas de camino o te enfrentas a un enemigo particularmente malo. Tampoco debemos olvidarnos de esos escarabajos. Y por si fuera poco, la dificultad de *The Mummy* se incrementa mucho más si tenemos en cuenta que sólo podrás guardar la partida cuando hayas recogido las llaves estrella, que aparecen al final de cada nivel.

En resumidas cuentas, la promesa de una tumba llena de amenazas, peligros y emociones significa que *PSMag* seguirá de cerca los progresos de este ambicioso juego de aventuras.

¿Te apuntas? ■





Surf al rojo vivo. Literalmente, puesto que en una parte del juego nuestro héroe se desliza por un río de lava. En otros lugares, luchará contra momias y saltará a través del fuego

PERFIL	
LOGO:	REBELLION
NOMBRE:	Graeme Williams
CARGO:	Jefe de producción
TRAYECTORIA:	Después de trabajar como director de estudio en Psygnosis, Williams se marchó a Rebellion, donde trabajó en títulos como *Alien Vs Predator* para PC
INFLENCIAS:	En primer lugar, la película, pero también *Alien Vs Predator*, *Crash Bandicoot* y sí, las numerosas aventuras de la señorita Lara Croft
MÁS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.rebellion.co.uk

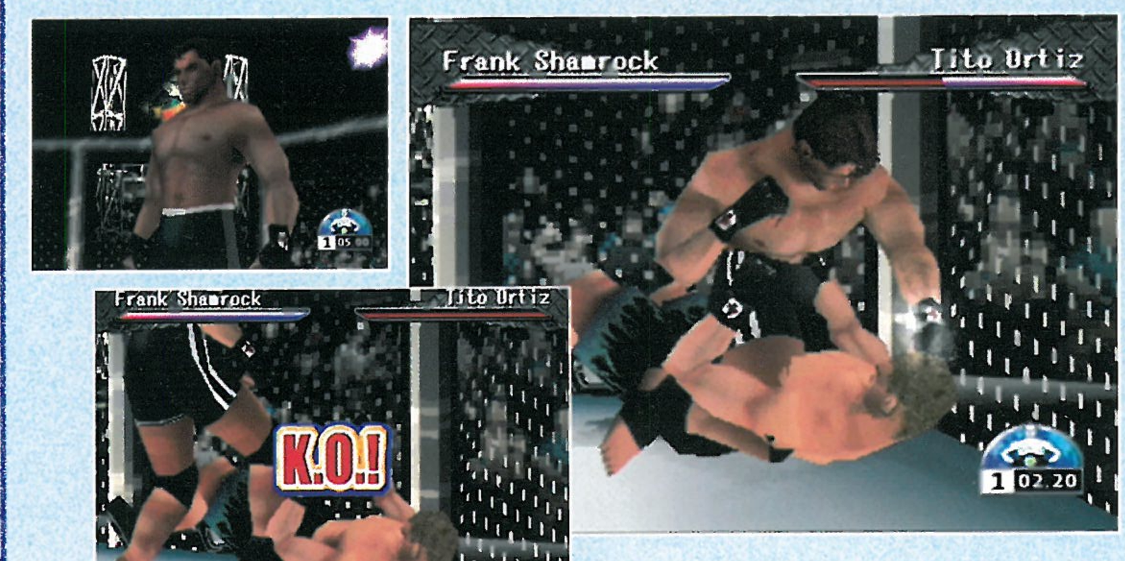
si te equivocas de camino»

NOMBRE:
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

OBSERVACIONES

UN PUÑETAZO POR AQUÍ, UNA PATADA POR ALLÁ, Y DOS HOMBRETONES QUE NO PARAN DE TOCARSE

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	*Beat 'em up*
DISTRIBUIDOR:	Acclaim
FABRICANTE:	Opus
FECHA DE LANZAMIENTO:	Sí
COMPLETADO:	55%



¿Puedes patearlo? Por supuesto. Una y otra vez, y otra, y otra, y otra...

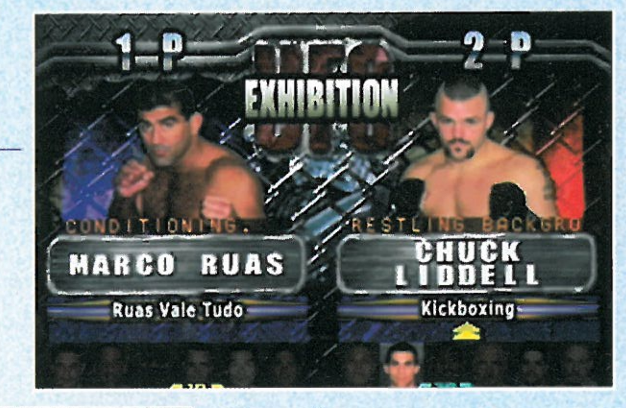
Es como si mezcláramos *El club de la lucha* con *Operación Dragón*: un puñado de luchadores intentando eliminarse los unos a los otros de cualquier modo. Este fenómeno arrasa en los Estados Unidos con el nombre de *Ultimate Fighting Championship* y muy pronto tú podrás participar en esta competición gracias al primer juego de *UFC*.

No obstante, según el productor Jeff Barnhart, *UFC* no trata sólo de ultaviolencia. «En el modo Evolución», nos contó, «puedes crear a tu propio luchador y hacer que vaya avanzando enfrentándolo contra otros 29 luchadores. Si ganas estos combates, podrás ganar puntos de habilidad. Estos puntos pueden utilizarse para comprar nuevas habilidades e incrementar tu resistencia, vigor, potencia de puñetazos, potencia de patadas y adquirir nuevos movimientos.» Además del modo Evolución, con el modo Torneo UFC, el modo Exhibición y el modo de Entrenamiento, podrás perfeccionar tus tácticas y aprender nuevos movimientos.

Los aficionados a este deporte sangriento podrán disfrutar, sin duda, de la inclusión de sus estrellas favoritas. «Los tres luchadores principales son Tito Ortiz, con grandes movimientos de sumisión, Kevin Randleman, con una gran potencia de golpe y agarre, y Pat Militich, que goza de una gran velocidad», nos cuenta Barnhart. También están representados gran variedad de estilos de lucha que utilizan los participantes, como el jiu-jitsu, el boxeo y la lucha libre, los favoritos entre los playtesters de Opus. En lo que respecta a la habilidad de absorber daño, «en realidad depende de cada luchador. Hemos hecho que se ajustara a la capacidad real de los luchadores», nos asegura Barnhart.

Cada luchador empieza con 30 movimientos básicos, pero puedes añadir hasta 40 movimientos especiales más tomados de los combates reales. Así pues, ¿cómo han conseguido trazar todas las colisiones que hay en un deporte de este tipo? «Ha sido muy difícil», admite Barnhart, «probablemente uno de nuestros mayores retos. Pero el sistema de detección de colisiones es muy bueno y funciona muy bien.»

A diferencia de *ECW*, la acción no acaba convirtiéndose en un ballet de tortura: aquí no podrás meter el dedo en los ojos del contrario u otros movimientos prohibidos en este deporte, aunque es de esperar algún que otro salpicón carmesí. «No es un baño de sangre, pero es divertido», dice Barnhart. Puede que tu héroe poligonal tenga intenciones de retirarse, pero ya se sabe que el camino que lleva a lo más alto del podio es muy duro. «Después de ganar el cinturón de plata en el modo *UFC*, deberás defender el título contra 12 retos consecutivos para así ganar el cinturón de oro», nos cuenta Barnhart. Seguro que irá la mar de bien para pagar todas esas facturas del traumatólogo que habrás ido acumulando. ■







¡Grrrrr! Luchadores auténticos con sus movimientos auténticos. Aquí tenemos a los famosos Marco y Chuck (esto... ¿quiénes?)

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Opus
NOMBRE:	Jeff Barnhart
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Ha trabajado en juegos como *Tony Hawk's Skateboarding* y *Galerians* y en títulos para PC como *Descent 3*
INFLENCIAS:	Los combates de *UFC* son la fuente principal de inspiración, pero el equipo también echó un vistazo a *Tekken*, *Tobal No 1* y *Street Fighter*

«No es un baño de sangre, pero es divertido»



PLANETA PS2

LO ÚLTIMO EN NOTICIAS DEL UNIVERSO PLAYSTATION 2...

EMPIEZA EL JUEGO...



FANTA DE LIMÓN

Fantavision, el juego de exhibición de fuegos artificiales que consiguió un éxito aplastante en Japón, está en pleno proceso de puesta a punto para su lanzamiento europeo. A diferencia de la primera versión, esta entrega incluirá un modo para dos jugadores que pretende acicalar el juego para el riguroso examen al que le someterán los exigentes jugadores europeos. *Fantavision*, uno de los títulos japoneses más originales hasta la fecha, es muy difícil de describir, aunque si consigues imaginarte un cruce entre *Tetris* y *Missile Command*, estarás más cerca de lo que crees. Compruébalo en la página 76.



SHOOTER EN PRIMERA PERSONA

COOPERAR PARA ERRADICAR

LOS CREADORES DE *GOLDENEYE* LANZAN *TIMESPLITTERS* EN PS2

Los creadores del aclamadísimo *Goldeneye* para Nintendo 64 están dándole los toques finales a *Timesplitters*, el *shooter* en primera persona de Proein. El juego se lanzará el 24 de noviembre como acompañante de lujo de la nueva consola de Sony.

El título incluye diferentes modos de juego que se centran en la clásica acción rápida y explosiva. Para tu deleite, podrás formar equipo con un amigo y abrirte camino a zambombazo limpio a través de hordas de enemigos en el modo Story, en que la cooperación es la clave. Esto abre nuevas y emocionantes posibilidades para el terreno de la jugabilidad que *PSMag* espera ver elevadas a la máxima potencia en futuros juegos. Podrás cubrir las espaldas de tu compañero cuando corra como un poseso por espacios abiertos, o atraer los disparos enemigos para que tu amigo pueda escabullirse detrás de un desprevenido rival y así montar un fuego cruzado de escándalo. También podrás jugar solo o cooperar con compañeros de equipo controlados por el ordenador para dar buena cuenta de los Timesplitters. Este inútil atajo de alienígenas transdimensionales te obligarán a luchar para su único deleite, ya que los muy ladrones han birlado varios personajes pertenecientes a la historia de la Tierra (aunque, curiosamente, han elegido el período comprendido entre 1935 y 2035, de manera que te encontrarás con una mezcla de oponentes conocidos y futuristas a partes iguales) y te lanzan contra ellos en una serie de combates. Pero a quién le importa



CARRERAS JET SET

Crave ha anunciado que su nuevo juego de carreras de cazas a reacción, *Fusion GT*, aparecerá para PS2. Está previsto que el juego salga antes de Navidades y, en vista del retraso de la PS2, podría estar entre los primeros títulos en aparecer. Podrás elegir entre 8 reactores y 8 pistas, y utilizar 10 armas estratégicas en tu favor para intentar ganar los encuentros Single Race, Championship Grand Prix y Time Attack. Los desarrolladores prometen eliminar la dichosa niebla y esconder pistas y vehículos secretos para que sólo los mejores puedan descubrirlos.



AL AGUA PATOS

Corren rumores de que se está preparando una versión de *Wetrix 2* para PS2. La entrega original era un juego de puzzles al estilo *Tetris* (del fabricante Zed Two), en que tenías que construir muros para evitar que el agua inundara la zona de juego. Con unos puzzles sólidos y adictivos, y las excelentes habilidades de renderización del agua de PS2, seguro que tiene pinta de sueño... hecho realidad.







¡Manos arriba! **Machaca a tus rivales hasta que supliquen compasión o, si estás luchando contra tus amigos, arréales con tus potentes armas una y otra vez. Luego pisotéalos y acribilla sus cadáveres...**

La munición explosiva **está a la orden del día en este festival de acción sanguinolenta para varios jugadores**



el argumento cuando lo que importa es sembrar el caos por doquier. Algo más apasionante resulta el hecho de que, según Free Radical Design afirma, los distintos modos multijugador contarán con una vertiginosa velocidad de 60 *frames* por segundo, lo que permitirá que cuatro jugadores humanos se escabechinen entre sí sin fallos técnicos de por medio.

El modo Death Match será un jolgorio mortal, quien consiga más bajas enemigas se alzará con la victoria. El modo Last Stand no recurrirá al límite de tiempo, sino que en su lugar bastará con matar a tu rival una sola vez para borrarlo del mapa.

Timesplitters también contará con una serie de escenarios Capture The Flag y Escort. De este modo, Proein augura el retorno de esos jugadores ávidos de *frags* que ya dieran rienda suelta a sus instintos cuando *Doom* saltó a la palestra. Desde entonces, pocos *shooters* han estado a la altura.

Contarás con más de 60 personajes jugables y un montón de entornos de primera inspirados en las películas de serie B.

Mike McGarvey, el director de Eidos, reveló a *PSMag* que está seguro de que *Timesplitters* se alzará como uno de los mejores *shooters* para PlayStation1.

Con la generosidad que le caracteriza, Free Radical Design incluirá también un editor de niveles, lo que te dará rienda suelta para combinar zonas de paso, salas y localizaciones exteriores para crear unos niveles únicos.

Free Radical Design fue creado por los antiguos empleados de Rare que habían trabajado en *Goldeneye*, recientemente votado como uno de los mejores videojuegos de la historia.

Timesplitters parece destinado a continuar en la misma línea: las primeras versiones prometen maravillas y los modos multijugador son una gozada (algo explosiva, eso sí).

Sin embargo, lo que más nos atrae es el modo cooperativo. Tal vez con este tipo de ataques y tácticas combinados estemos ante el nacimiento de una jugabilidad completamente nueva para los *shooters* en primera persona. Habrá que verlo. ■



JUSTICIA CÓMICA

La Liga de la Justicia de America, una colección de cómics que es toda una institución en Estados Unidos, se dirige, sin prisa pero sin pausa, hacia el universo PlayStation2. Se rumorea que será un título de acción, con posibilidades de controlar a famosos héroes del cómic, como Superman o Wonder Woman. Naturalmente, no se han olvidado de incluir sus superpoderes especificos y les han enfrentado a algunos de los villanos más malvados del mundo. ¡A salvar el mundo tocan!



JUEGOS EN LA NIEVE

Aficionados de la serie *Cool Boarders*, ¡vuestro momento ha llegado! *Cool Boarders 2001* va a salir en PS2. La quinta entrega de la popularísima serie de *snowboarding* recibirá en breve una puesta a punto total para su transformación a PS2. Está cantado que bajo el imperturbable manto blanco nos espera más de una agradable sorpresa. Los creadores de *Syphon Filter*, 989 Studios, se encargarán de fabricar el juego. Bueno, bueno, bueno... ¿significa eso que también planean llevar *Syphon Filter 3* a PS2? Pronto lo descubriremos.

La magia del desplazamiento libre. La belleza de *Smuggler's Run* no tiene límites. Es un misterio cómo consiguieron añadirle un toque de jugabilidad al asunto: podrías pasarte todo el día conduciendo alegremente por estos niveles de lujo...

NUEVOS JUEGOS ROCKSTAR

COWBOYS DE MEDIANOCHE

LOS CREADORES DE *GTA* ANUNCIAN SU REPERTORIO PARA PS2

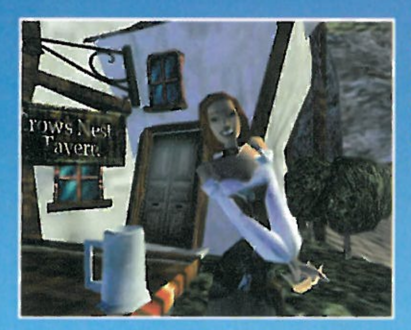
Rockstar, el equipo creador de *Grand Theft Auto 2* y *Thrasher*, se dirige a toda mecha a la gran línea de salida de PS2. Sus primeros dos títulos (*Midnight Club* y *Smuggler's Run*) son juegos de carreras que utilizan el mismo motor gráfico, aunque con propósitos muy diferentes. Nos reunimos con Rob y Jeromino, portavoz de Rockstar y productor de los juegos, respectivamente, para enterarnos de qué va todo esto.

«*Midnight Club* está basado en las carreras de coches ilegales de Japón», nos dijo Rob. «Básicamente, el juego va de un grupo de amigos (el Club Midnight) que compite de noche por las calles de la ciudad en coches trucados. Es un alucine de verdad.» ¿Se trata de un mundo aparte de las descafeinadas calles nuestras de todos los días? «Bueno, el juego contiene paisajes urbanos de ciudades de todo el mundo, de modo que puedes pisar a fondo el acelerador en Londres, Nueva York y en un montón de lugares más.»

La atmósfera que viste todo el juego es fantástica. Hay, por descontado, un sinfín de coches disponibles y un montón más que puedes activar a través de tus andanzas en el modo Story, donde deberás forjar tu camino desde humilde taxista hasta convertirte en el Steve McQueen del Club Midnight. Gráficamente, es precioso. Cuenta con unos efectos de reflejo increíbles y los detalles son asombrosos.

El compañero de armas de *Midnight Club*, *Smuggler's Run*, también es impresionante, o más. Como contrabandista, tendrás que recorrer a toda pastilla el territorio norteamericano para recoger y descargar mercancías ilegales. «Se trata del tipo de cosas que más le van a Rockstar», dice Jeromino. «Queríamos crear algo que fuera divertido y, a la vez, un poco travieso.» Visualmente es increíble, aunque aún faltan un par de meses para que le puedan poner el punto final al juego. Se trata de una aventura de lo más libre, puesto que no hay carreteras establecidas por las que te veas obligado a circular. En lugar de eso, te verás dando saltos como una cabra por colinas, derrapando por valles y pasando como una bala por ciudades fronterizas mexicanas. Evidentemente, puedes utilizar las carreteras, pero lo único que conseguirás será atraer a la policía, que no dudará en hacer lo imposible para terminar de una vez con tu zumbante aventurita.

Está previsto que los dos títulos aparezcan junto con la nueva consola el 24 de noviembre. ■



LA PIRATERÍA NO ES MALA

Hace tiempo que corren rumores sobre *Galleon*, una aventura de piratas pasada por agua, aunque por fin se ha confirmado que estará entre las filas de PlayStation2. El juego transcurre en un conjunto de seis islas y en él se mezclan comercio, combates «barco a barco» y un primoroso triángulo amoroso.



¡SEÑOR, SÍ SEÑOR!

3DO ha confirmado tres títulos para PS2: *Army Men Sarge's Heroes 2, Army Men Air Attack 2* y *World Destruction League: Thundertanks*. La compañía anunciará otros tres juegos a finales de año. *Army Men Air Attack 2* te permite controlar helicópteros de juguete en la eterna lucha que enfrenta a los ejércitos verde y marrón. Te meterás en la piel del Capitán Blade y tendrás que pararle los pies al malvado General Plastro, que no cesa en su empeño de amasar enormes reservas de plástico para producir refuerzos y nuevas armas. El juego cuenta con 26 nuevas misiones y más de 10 entornos. Que Dios nos pille «confesaos».

NUEVO JUEGO PASTORIL

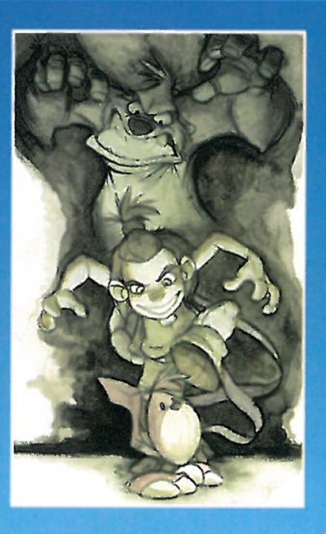
TENGO UNA OVEJITA VESTIDA DE AZUL...

LOS HOMBRES DE HERDY GERDY AL HABLA

Veamos, si nos dejamos guiar por *Tomb Raider* y *Project Eden*, la conclusión impepinable es que Core Design sólo sabe hacer juegos de acción-aventura. ¿Cierto? ¡Pues no! *Herdy Gerdy* no tiene nada que ver con todo lo que hayas visto hasta ahora. Con la vista fija en PS2 (aunque por el momento sólo tienen terminado un 10%), *Gerdy* se parece a *Zelda*, de N64, pero con unos cuantos rebaños sueltos e instrumentos musicales incluidos en el lote... Bueno, dejemos que Chris Long, jefe de programación de *Gerdy*, nos lo cuente.

«El juego es una aventura», empieza Long. «La jugabilidad se centra básicamente en conducir y agrupar a los rebaños. El personaje principal es Gerdy, un joven pastor, y el juego está ambientado en una isla donde celebran una competición muy particular. La estructura social de la isla es muy diferente a la de la vida real. Celebran un campeonato anual para elegir al mejor pastor del año, y el ganador en cuestión se lleva a casa un antiguo objeto mágico que le confiere poderes especiales. Hay un personaje que siempre gana, pero hace trampas. Al principio del juego, el padre de Gerdy tiene todos los números para ganar, pero la mañana del concurso descubre que alguien le ha echado un conjuro, de modo que a Gerdy no le queda otro remedio que arremangarse para echarle una mano a papá, con lo cual tendrá que competir en su lugar...»

Para poder reunir a las criaturas que habitan en este mundo (lo que supone la parte principal del juego) se recurre a instrumentos musicales que Gerdy va consiguiendo de los personajes con los que se encuentra en su camino. Long se explica. «Un tipo tiene una flauta mágica, otro un cuerno mágico. Entonces llega Gerdy y les vence, pero sin enemistarse con ellos, y aprende a utilizar los instrumentos. O sea que podríamos decir que empieza con las manos vacías y termina armado hasta los dientes.» Con un aspecto que recuerda mucho a la línea Disney y una jugabilidad de lo más original, *Herdy Gerdy* es, en definitiva, uno de esos juegos a los que no hay que perder de vista el año que viene. Seguro que luego no hay quien te haga soltar el cuerno mágico... ■



NUEVO *SHOOT 'EM UP*

EL FUTURO ESTÁ AHÍ FUERA

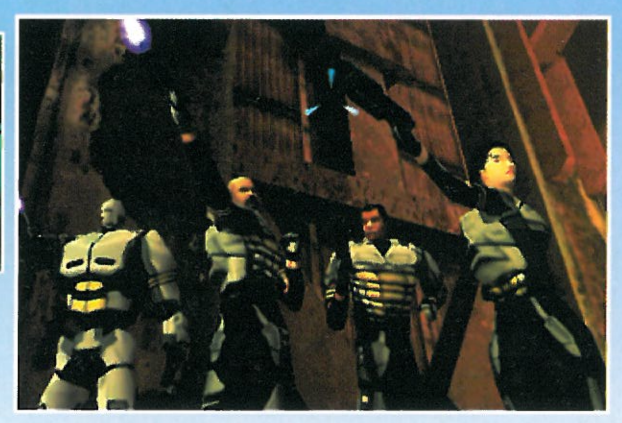
PROJECT EDEN: OTRO SHOOTER FUTURISTA

Venga, listo, ¿qué harías tú después de haber trabajado en las dos primeras entregas de *Tomb Raider*? Pues dejar que otro equipo se encargara del proyecto y empezar algo totalmente diferente. Bienvenido a *Project Eden*. Está previsto que aterrice en las PlayStation2 de nuestros hogares el año que viene. *Eden* es una mezcla de *shooter* y aventura de ciencia-ficción en la que Gavin Rummery y su equipo llevan trabajando dos años y medio, justo desde que se «divorciaron» de Lara.



«*Project Eden* está ambientado en el futuro», empieza contando Rummery, el coordinador del juego. «El juego tiene lugar en una ciudad gigantesca que se ha ido expandiendo hacia arriba. La gente quiere vivir en lo más alto porque es la parte más bonita, pero a medida que te adentras en los niveles inferiores la cosa va empeorando gradualmente, hasta que llegas a los confines de la ciudad, que tiene una profundidad aproximada de 100 pisos. Más abajo sólo hay criminales, y al final se llega a un lugar en donde nadie sabe lo que se puede encontrar. Los únicos que bajan hasta ahí son los equipos de ingenieros encargados de reforzar las estructuras que permiten seguir construyendo encima.

«Controlas cuatro personajes, cuatro polis del futuro. El equipo empieza en lo alto de la ciudad y debe cumplir una misión de rutina. Hay una fábrica de carne que se ha estropeado y han secuestrado al grupo de gente que, en teoría, debía resolver el problema. En cinco minutos tendrán que embarcarse en esta ridícula misión y desfacer cualquier entuerto que surja. Sin embargo, acaban topándose con algo que los arrastra hasta los bajos fondos de la ciudad...» Con un convincente entorno futurista, robots controlabes, un modo multijugador (tienes que ir cambiando entre los cuatro personajes), vistas en primera y tercera persona, y una pantalla partida para cuatro jugadores («que debería hacer las delicias de todos», según Rummery), el equipo tiene un montón de trabajo por delante si quiere que el juego esté listo para su fecha de lanzamiento a principios del año que viene. Si *Project Eden* resulta ser lo que promete, que nos digan dónde hay que firmar. Más detalles en cuanto lo tengamos entre las manos. ■



Compañeros de equipo. Ponte en la piel de uno de los protagonistas de este prometedor *tour de force* futurista de Core...



ACTIVATOR

Activision ha anunciado nuevos fichajes para su repertorio PS2. *Tony Hawk's 3* se encargará de continuar con el éxito de las dos primeras apariciones en PlayStation, y se dice que ya están manos a la obra con *Matt Hoffman's Pro BMX2*, *Kelly Slater's Pro Surfer* y *Shawn Palmer's Pro Boarder Cross*. En total, unos 12 juegos para entretener un poco el calendario de lanzamientos PS2.



TERRITORIO VIRGIN

En una carrera hay que correr, aunque esta gran verdad deja de tener sentido si te encuentras con *Stunt GP*. El juego de debut de Virgin en PS2 rezumará emoción por todos los poros y te pondrá en el trance de tener que realizar las mil y una acrobacias a través de aparcamientos, jardines japoneses y un sinfín de otras pistas muy poco usuales. También podrás personalizar los 16 coches como te apetezca, hasta el punto de que casi ni los reconozcas. Se dice que podría hacer su presentación estelar el mismo día que la PS2.

NUEVO JUEGO DE SQUARE

CUANDO LOS PORTEROS SE CONVIERTEN EN HÉROES...

LA PRIMERA OFRENDA DE SQUARE A PS2: *THE BOUNCER*

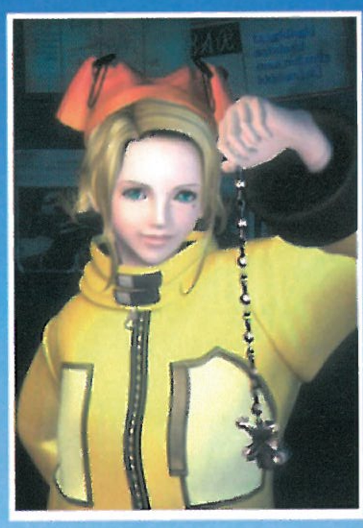
Square ha anunciado que su primer título para PS2, *The Bouncer*, saldrá en Europa a principios del año que viene. El juego está protagonizado por tres gorilas (esos que están en las puertas de los sitios, ya sabes) que trabajan en el Bar Fate, un antro situado cerca del Edificio Mikado, el Cuartel General del Grupo Mikado, una siniestra corporación.

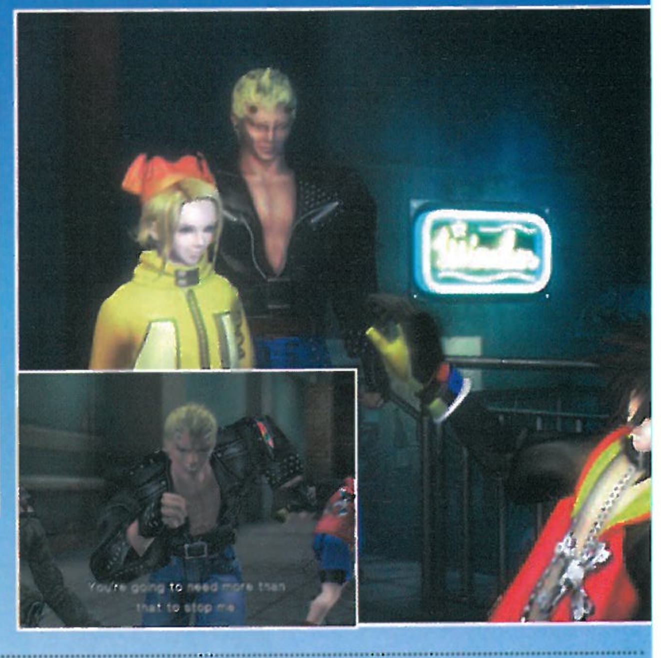
El trío de porteros, Sion, Kou y Volt, se hacen amigos de una quinceañera llamada Dominique cuando ésta ayuda a Sion después de un batacazo fuera del bar. La misteriosa joven se convierte en la mascota del lugar, pero unos agentes del Grupo Mikado la secuestran. Los tres gorilas se embarcan en una misión para rescatarla. En su aventura, descubrirán poco a poco el oscuro pasado de la chica y el del Grupo Mikado.

El juego podría describirse como un JDR de acción y saldrá en DVD, una nueva muestra de las ganas de Square de producir una entrega con un toque muy cinematográfico.

Los elementos de lucha corren a cargo de Dream Factory, el fabricante responsable de *Tobal*, de modo que los jugadores pueden irse preparando para una buena dosis de acción. Sin embargo, la etiqueta JDR significa que Square puede ralentizar un poco el ritmo y acercarlo más a la serie *Final Fantasy*.

El juego será para un jugador, con lo que queda descartada la anhelada opción multijugador, y ya lleva completado más de un 50%.





Rubitas y rubiales. Los héroes occidentalizados del nuevo JDR de Square lucen unos pelos que casi brillan en la oscuridad

NUEVO JUEGO DE MÚSICA

LA CREACIÓN MUSICAL INVADE PS2

SE ANUNCIA LA TERCERA ENTREGA PARA PRINCIPIOS DE 2001

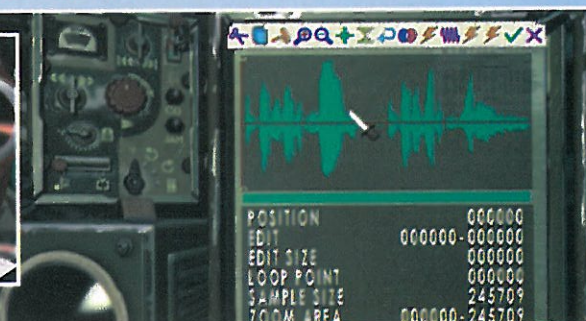
Se ha anunciado que la tercera entrega de software para elaborar música de Codemasters aparecerá para PS2, aunque la compañía aún no ha confirmado el título. *Music* y *Music 2000* no se vendieron nada mal en Europa, pero en Estados Unidos, donde el segundo título contó con el apoyo de MTV, se convirtieron en un éxito sin precedentes.

El encargado de fabricar el software es Jester Interactive, que también participó en los títulos originales. Está previsto que *Music 3* llegue a Europa a principios de 2001.

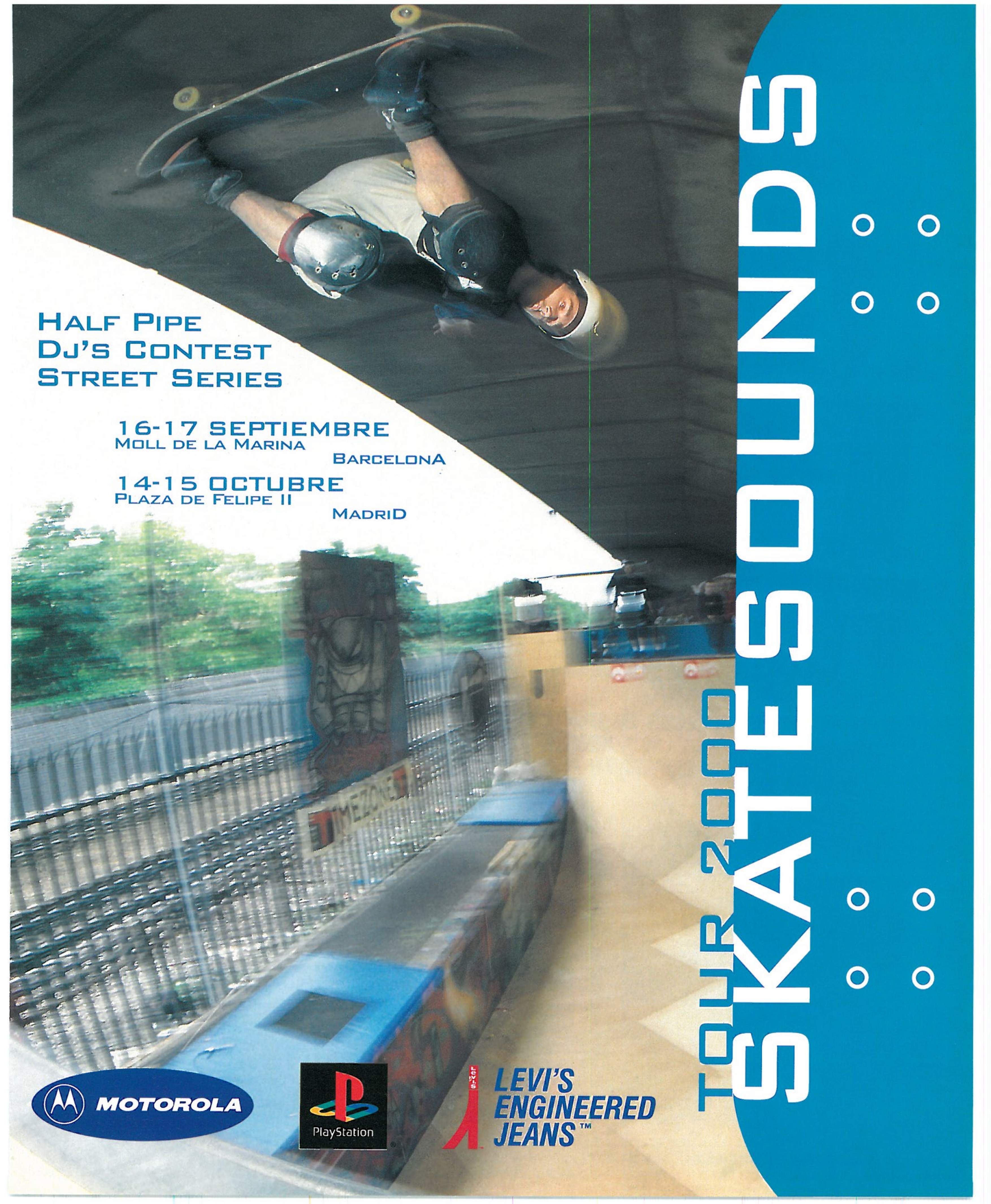
Codemasters aspira a producir una versión que facilite aún más el manejo por parte del jugador. Estas capturas muestran unos gráficos nítidos y una interfaz muy parecida a la de un PC. También contarás con la oportunidad de personalizarlo y ajustarlo a tus necesidades.

Asimismo, Codemasters quiere incluir muchas más opciones e instrumentos para *samples* que antes. Mejor será que vayas entrenando las caderas para darle ritmo a tu cuerpo.





La interfaz parece indicar que el nuevo título de *Music* supondrá un gran paso adelante en la creación de música para consolas


Half Pipe
DJ's Contest
Street Series
16-17 Septiembre
Moll de la Marina
BarcelonA
14-15 Octubre
Plaza de Felipe II
MadriD
SKATESOUNDS
TOUR 2000
MOTOROLA
PlayStation
LEVI'S ENGINEERED JEANS™

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

A VECES ES DURO SER UNA MUJER. ESPECIALMENTE SI ERES UN MIEMBRO DE LA RESISTENCIA FRANCESA QUE SE ENFRENTA A TODO EL EJÉRCITO ALEMÁN

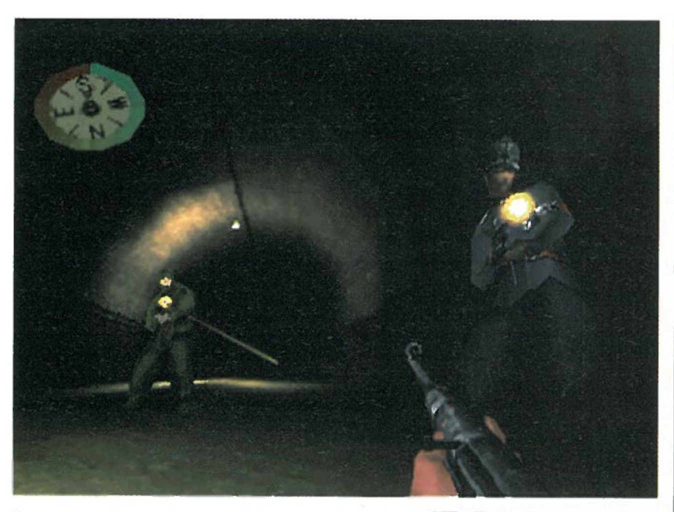
DATOS

Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Dreamworks
Número de jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí
Formato: PlayStation 1

Mientras que dar vueltas de un lado a otro en localizaciones imaginarias disparando a bestias efímeras es el pan de cada día para el jugador medio, no hay nada mejor que disparar a nazis. La compañía Dreamworks nos permitió dar de palos a la amenaza fascista el año pasado con el maravilloso *Medal Of Honor*, un *shooter* en primera persona que tomó la historia universal, la aceptó con educación, después cuadriplicó el número de paisanos que podías cargarte y, finalmente, multiplicó por diez el número de balas que el héroe medio puede absorber. *Medal Of Honor* fue una gloriosa reescritura de la guerra, una oda patriotera al héroe americano. No obstante, su aspecto era como la vida misma y representaba una gran alternativa a disparar a horrendos alienígenas.







Aunque estos soldados **tengan el valor de enfrentarse contigo cara a cara, la mayoría son unos cobardes que prefieren dispararte desde un escondite**

Como era de esperar, y damos gracias por ello, estamos a punto de recibir otra saludable dosis de masacre nazi en el inminente *Medal Of Honor Underground.* La nueva palabra que se añade al nombre original proporciona pistas sobre el cambio principal en el juego, ya no serás Jimmy Patterson, espía profesional y duro de roer, sino Manon, una fumadora empedernida y bien vestida de la Resistencia Francesa. (Dos puntos extra si te has dado cuenta de que Manon era el control de Patterson en el juego original. Ya conseguirás más.)

No se trata de ningún intento para usurpar el lugar de Lara Croft, sino de reconocer una vez más la historia escrita. Aunque los franceses tienen la reputación de echarse al suelo, darse la vuelta y dejar que las fuerzas invasoras alemanas les hagan cosquillas en la barriga, la verdad es que la Resistencia y la OSS (Oficina de Servicios Estratégicos) desempeñaron un papel esencial en la caída de la Fortaleza Europa, y contribuyeron al colapso final del Tercer Reich. Además, los autores de *Medal Of Honor* han llevado a cabo la tarea de entrevistar a un gran número de mujeres veteranas de la Resistencia. También es de agradecer que Dreamworks, una de las compañías de Steven Spielberg, se esté tomando las molestias suficientes para que el juego sea más ajustado a la historia que los films supuestamente basados en hechos reales como *La lista de Schindler* y *Salvar al soldado Ryan.*

«ERES UNA ELEGANTE FUMADORA EMPEDERNIDA DE LA RESISTENCIA FRANCESA»

Ambientado en siete misiones diferentes, la contribución de Manon a la guerra se contará a lo largo del juego, desde su humilde comienzo ayudando a su hermano (échale un vistazo a «Ten siempre un compañero a mano») hasta su reclutamiento por parte de la OSS, y su participación en la liberación de París después de unos 24 niveles, cada uno de ellos el doble de grande que los mapas del primer juego. Cada nivel está estrictamente basado en objetivos, de forma que habrá que seguir unos criterios, destruir ciertos vehículos, encontrar a personas concretas y dejar vivos a unos personajes específicos con el fin de poder progresar a través de la historia.

La ayuda te llegará en forma de un arsenal de armas mejoradas. Hay ocho nuevas armas, como la impresionante granada antitanques, las pistolas Sten, los rifles de francotirador y los enormemente satisfactorios cócteles Molotov. Este último deberás lanzarlo con cuidado, como ya habrás supuesto. Los pies de tu enemigo son un buen objetivo, de lo contrario puedes encontrarte con que se hacen con la botella y te la devuelven.

La razón principal por la que las armas han aumentado de tamaño es que ahora te enfren- ▶





La incorporación **de vehículos añade tensión a *Medal Of Honor.* Como podrás imaginar, son mortíferos**

JUEGOS DE GUERRA

Cuando ya has liberado Francia y has sentenciado a Hitler a un suicidio vergonzoso, debería haber tiempo para descargar esa rabia excesiva con tus amigos. Afortunadamente, *Medal Of Honor Underground* incluye un modo multijugador a pantalla partida, ambientado en zonas de combate diseñadas especialmente para esta opción. Esto no forma parte de la historia.



No te recomendamos **en absoluto que te pongas delante de un tanque**







No, no son nazis de hojalata alborotados. El hombre de Del Monte se gira y te obsequia con una pose de Tommy Cooper

SONRÍA, POR FAVOR

Manon no sólo es una luchadora formidable de la Resistencia, sino también una ingeniosa maestra del disfraz. Hay un montón de ocasiones en las que deberás engañar al personal y la más divertida es la que tiene lugar en la misión de Grecia. El nivel empieza con una fotógrafa alemana inconsciente y el posterior robo de su equipo por parte de Manon. Con la intención de hacerse pasar por la famosa fotógrafa, Manon descubre de repente que tiene acceso garantizado a las estancias de los alemanes. Además, cada vez que se encuentra con algún soldado atolondrado, éste le obsequia con una pose.

Algunos oficiales sospechan de la fotógrafa, pero con un disparo del *flash* los aturdirás momentáneamente y tendrás tiempo suficiente para sacar tu pistola con silenciador y evitar que se dispare la alarma.

También podrás disfrazarte de dependienta de una panadería e incluso de conductora de ambulancia al más puro estilo Florence Nightingale. La falta de munición y botiquines para recuperar energía sugieren que el disfraz es la mejor arma, pero *Medal Of Honor* no evitará que dispares a todo aquel que se te ponga por delante.





▶ tas a una serie de vehículos enormes, entre los que se incluyen tanques, semiorugas y motocicletas. La combinación de cócteles y granadas funciona bien contra estas bestias de metal pesado, pero también podrás hacerte con los nidos de ametralladoras y utilizarlas para barrer en un abrir y cerrar de ojos todo lo que se te ponga por delante. Más sutil es el uso de lo que a los programadores les gusta llamar localizaciones interactivas. Por pura diversión, podrás disparar al cable que sostiene una lámpara y ver como ésta cae sobre las cabezas de los pobres que estaban debajo. *Tres amusant, mon ami.* Para mantener el tema del espionaje histórico,

«PODRÁS APODERARTE DE LOS NIDOS DE AMETRALLADORAS Y UTILIZARLAS PARA BARRER A TUS ENEMIGOS»

Medal Of Honor Underground está impregnado de acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial. Mediante secuencias de vídeo en imagen real podrás conocer muchos de los hechos que tuvieron lugar en el conflicto.

Los resúmenes y objetivos de las misiones se te comunicarán entre las paredes de tu guarida, en el sótano de una panadería. Incluso podrás almacenar recuerdos de tus encuentros con Fritz al lado de tus medallas.

Conseguir estas medallas no va a ser tan fácil como en el juego original. El enemigo ha estado entrenando durante 12 meses y ahora no le da vergüenza esconderse detrás de columnas, cajas y paredes cuando te ve. Incluso pide refuerzos y dispara al azar desde su escondite. Los soldados ruedan por el suelo, saltan, se esconden y se agachan, e incluso encuentran rutas alternativas que les lleven hasta tu localización como parte de su maniobra para flanquearte. Un ataque silencioso será siempre la mejor forma de asegurarse de que no acudan los refuerzos.

Para ser sinceros, cuando nos mostraron el juego casi completado, la variedad de ataques nos sorprendió. Con su aplastante superioridad, sobre todo cuando se trata de cantidad de efectivos, tendrás que preocuparte de si el Tercer Reich se apodera del control de Europa o no. A no ser que las valientes tropas americanas de Steven Spielberg ganen la guerra ellas solas otra vez. ■

TEN SIEMPRE UN COMPAÑERO A MANO

Todo el mundo necesita un amigo, y más que nunca si te encuentras disparando a nazis en la Segunda Guerra Mundial. Afortunadamente, la mayor innovación de *Medal Of Honor Underground* es la incorporación de compañeros.

Aproximadamente la mitad de las misiones del juego incluyen a otros miembros de la Resistencia o de la OSS. En muchos casos te seguirán a lo largo del nivel, atrayendo a algunos de los enemigos y acabando con ellos.

Pero lo más importante es que algunos de los niveles incluyen personajes particulares. Por ejemplo, tu hermano en la primera misión. Después de encontrarlo debajo de la Torre Eiffel, deberás protegerlo mientras se mete en un camión para robar explosivos. Las directrices de tu misión incluyen proteger a tu hermano, pero los otros luchadores de la Resistencia pueden sacrificarse, con lo que te darás cuenta de lo fácil que es matarlos en el fuego cruzado.







Podrás neutralizar hordas de jóvenes arios con una granada de mano, pero puede que la cacen al vuelo y te la devuelvan


En **inicio.com** encontrarás toda la información on-line con los contenidos necesarios para resolver tus dudas y curiosidades sobre informática, Internet, e-commerce, bases de datos, posibilidad de descarga de música en MP3 y juegos. Explicado con un lenguaje sencillo y accesible para cualquier internauta.
inicio.com_
ya.com
INTERNET_FACTORY



DATOS

Distribuidos: Electronic Arts

Fabricante: Black Ops

Número de jugadores: One

Disponible: 2001

Formato: PlayStation 1



LE ESPERÁBAMOS, SEÑOR BOND

MUJERES GUAPAS, ARTILUGIOS DE ALTA TECNOLOGÍA Y MEGALÓMANOS. NO, NO ES LA REDACCIÓN DE *PSMAG*, SINO EL REGRESO DE BOND A LA PS1, EN *EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE*

No hay nada que supere a James Bond. Y si alguien dice lo contrario, se equivoca. Fin de la discusión. Y lo mismo se aplica a los videojuegos. Por ejemplo, no es casualidad que uno de los mejores juegos de la historia, *Goldeneye*, sea mejor que su continuación, *Perfect Dark*. ¿Por qué? Pues porque en el primero está Bond. La verdad es que, en el fondo, a todo el mundo le gustaría ser James Bond. Hasta a las chicas.

Por eso, y como propietarios de una PlayStation, nos cuesta admitir que el único proyecto que ha habido hasta ahora de llevar una licencia de Bond a la gris (*El mañana nunca muere*) haya sido casi tan inútil como darle un peine al capitán Picard. ▶



¿Es un matón fuertemente armado o un cartero? No te arriesgues y dispárale por la espalda



Aquí tenemos a un alegre muchachuelo de simpática perilla. Tú también estarías así de contento si fueras Albert Penello, el productor del videojuego *El mundo nunca es suficiente*

▶ Lo que nos lleva de nuevo a *El mundo nunca es suficiente*. Es otro título que sigue extremadamente de cerca una de las películas de Bond y que, una vez más, ha sido desarrollado por Black Ops. Pero esta vez el equipo de desarrollo tiene la autorización directa de Electronic Arts y dispone de más tiempo para llevar a cabo el encargo.

Albert Penello, productor de la versión para PlayStation1 de *El mundo nunca es suficiente*, declara con franqueza lo siguiente: «Ya sabemos que *El mañana nunca muere* no fue un videojuego brillante, pero hay que reconocer que el tiempo jugaba en contra de Black Ops.» Lo cierto es que la licencia conjunta con MGM no ayudó a que EA pudiera supervisar el aspecto del juego. Para *El mundo nunca es suficiente*, EA dispone de una licencia absoluta de MGM y de Danjaq, la productora de las películas de Bond, que le garantiza una mayor libertad creativa.

La diferencia más importante entre ambos juegos es el paso de la perspectiva en tercera persona a otra en primera persona. Esta vez al jugador le parece realmente que es Bond, en lugar de un cámara que está rodando un documental sobre él. Eres tú quien dispara contra los malos, desactiva las bombas y acaba magreando a las ▶





Es muy agradable interpretar el papel de Bond, armado con diversos artilugios y dispuesto a eliminar a los ciudadanos de la Europa del Este

«Te parece realmente que eres Bond. Tú disparas contra los malos, desactivas bombas y magreas a las chicas»

VOLVEMOS A VERNOS

El mundo nunca es suficiente **sigue de cerca el argumento de cierta película llamada, como habrás adivinado, *El mundo nunca es suficiente*. Cada nivel del juego se basa en mayor o menor medida en alguna secuencia de la película, pero en ocasiones la historia se ha estirado o comprimido para crear un juego más variado. La licencia concede bastante libertad a EA y, mientras Bond no decida en el nivel dos que ya no le gustan las mujeres, Black Ops tiene carta blanca para adaptar a sus propios planes los personajes y los acontecimientos de la película y para incluir cualquier idea que aumente la jugabilidad.**

En un estilo copiado de Goldeneye, M presenta cada misión antes de entregarte las armas y los inventos. Al final miss Moneypenny, la eterna aspirante, lanza algunos insinuantes comentarios. Cuando entres en las imágenes sacadas de la película empezarás a sentirte como Pierce Brosnan.

El primer nivel (**Courier**) se desarrolla en un banco español y, junto con el segundo, **King's Ransom**, situado en el cuartel general del MI6 en Vauxhall, representa la secuencia de la película anterior a los títulos de crédito.



Seguramente **Cold Reception** será genial porque es un nivel de esquí (aunque todavía no hemos podido ver nada del mismo), mientras que **Russian Roulette** representa el momento en que Bond y Zukovsky vuelven a encontrarse. **Night Watch** se desarrolla en la mansión veraniega de Elektra King, donde tienes que actuar con gran sigilo para localizar información mientras Elektra está durmiendo.



En **Masquerade** Bond finge ser uno de los sicarios de Renard en el depósito de misiles; este nivel desemboca en **Fleshpoint**, donde aparece la atractiva pero envarada doctora Christmas Jones.





City of Walkways es la secuencia que EA ha estado mostrando últimamente al público. Esta parte se desarrolla en el almacén de caviar de Zukovsky. Bond tiene que derribar dos helicópteros equipados con unas gigantescas hélices cortantes (véase el recuadro Tiro al pichón).



En **Turncoat** Elektra ha secuestrado a M, mientras que en **Fallen Angel** Bond va en busca de cierto francés de mirada equívoca. Al final llegamos a **Meltdown**, donde, si quieres salvar el mundo, tienes que derrotar a un tipo muy malo y desactivar una bomba nuclear, a ser posible justo un segundo antes de que finalice la cuenta atrás.





PASEANDO A MISS MONEYPENNY

Aparte de las licencias de películas, el personaje de Bond por sí solo ya resulta interesante a la hora de crear un videojuego. EA, ávida de contratos, ha iniciado el proceso para crear su propia historia sobre Bond, lo que ha desembocado en la creación de un juego que de momento se llamará *007 Racing*. Sin embargo, nuestro equipo de investigación les sugeriría un cambio de nombre, porque hemos estado haciendo una encuesta y todo el mundo se imagina un título tipo *Crash Team Racing*, con un Tiburón cabezón conduciendo un Lotus miniaturizado.

Por suerte, *007 Racing* es más bien un cruce entre *Need For Speed*, *Spy Hunter* y *Vigilante 8*. De hecho lo está desarrollando Eutechnyx, el equipo responsable de la serie *Need For Speed*.

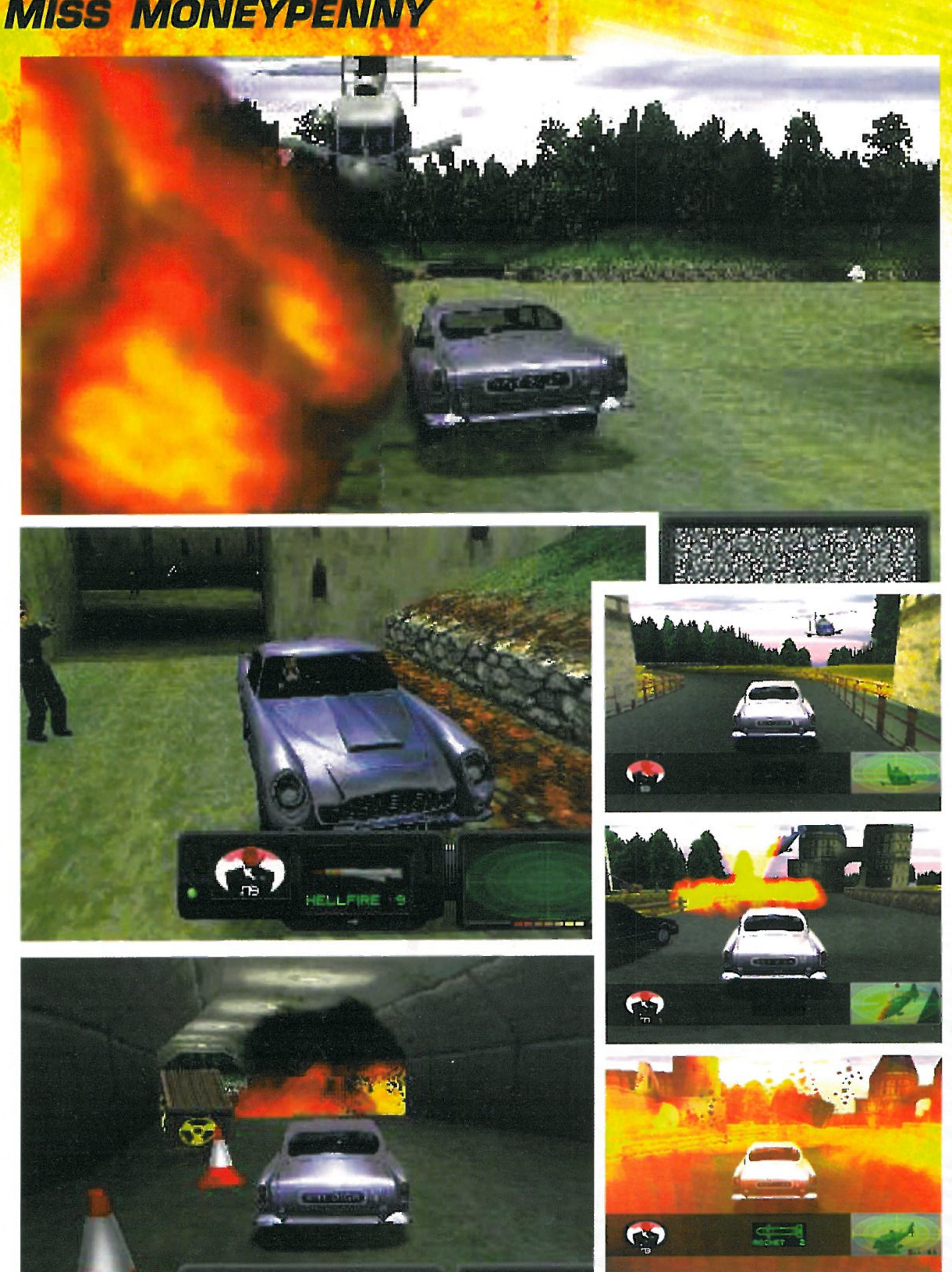
Peter Royea, productor de este título y gran admirador de Bond, declara: «Llevábamos tiempo con la idea de crear este juego, pero no queríamos que el público pensara que lo habíamos desarrollado simplemente porque teníamos la licencia. Hace cinco años que intento crearlo, pero esperaba que EA tuviera la autorización pertinente.»

007 Racing es el primer juego sobre Bond que no guarda relación con una película concreta. Por eso Peter Royea ha podido idear su propia historia, inspirada ligeramente en *Driver*, de Reflections. Como era de esperar cuando Bond está a los mandos del vehículo, sale un tipo que amenaza al mundo entero, en este caso un empresario holandés que pretende envenenar diversas ciudades por medio de los tubos de escape de los automóviles.

Según Royea: «Nuestro objetivo es que Bond esté siempre conduciendo. Pero las misiones guardan cierta relación entre ellas y acaban narrando una historia, que incluye persecuciones, fugas y operaciones de vigilancia.»

Aun así, *007 Racing* es pura acción. EA no da demasiados detalles, pero seguro que saldrán muchos de los coches presentes en las 19 películas de Bond, como el Aston Martin DB5, el BMW Z3 y el superveloz Lotus Elise. Cada vehículo cuenta con una serie de armas y accesorios, como los misiles Stinger para derribar helicópteros o los faros-ametralladora para cargarse coches anónimos. Lo bueno es que algunos de estos accesorios aparecen cuando la partida ya está avanzada, pero, a diferencia de lo que sucede en las películas, no siempre está claro si sirven para algo. Por suerte R (el nuevo inventor del Servicio Secreto, que sustituye a Q), puede asesorar al protagonista durante las misiones.

Aunque *Need For Speed* tenía una buena carga de simulación, a los de *PSMag* no nos ha parecido que *007 Racing* sea especialmente realista (tampoco es que lo sean mucho las películas de James Bond). Hemos podido recorrer cuatro niveles distintos del juego, y casi siempre había mucha velocidad, muchas curvas cerradas, muchos choques con otros vehículos y un montón de tipos malvados a los que cargarse. Si el argumento no es demasiado malo, la idea puede funcionar bastante bien. Está claro que algunas escenas de persecución de las películas de Bond han influido en el diseño de Eutechnyx, así que esperamos que en algún momento haya que cruzar un río mientras damos un giro de 360°, como en *El hombre de la pistola de oro*. Pero todavía no sabemos qué dará de sí *007 Racing*, si será medalla de oro como *Goldfinger* o una aventurilla sin importancia con Miss Moneypenny.



Podremos conducir un montón de espectaculares coches presentes en las películas de Bond, pero aquí te enseñamos sólo el famoso Aston Martin de *Goldfinger*

¿NO NOS CONOCEMOS DE ALGO?

Los personajes de *El mundo nunca es suficiente* parecen salidos del elenco de una superproducción hollywoodiense. En serio.

JAMES BOND
Es elegante, sofisticado, encantador y triunfa entre las señoras... Igualito que nosotros. Pero además este tipo sabe un montón de armas, coches, inventos y nudos de corbata.

MISS MONEYPENNY
La encantadora Moneypenny es la eterna «secretaria» de M. Cuando el personaje de M era interpretado por un señor ya circularon bastantes rumores. Pero ahora todavía circulan más.

R
Tras la jubilación de Q, R ha pasado a ocuparse de los accesorios explosivos, expansivos, magnéticos, etc. Acaba de comprarse un pez. Se llama Wanda.

ELEKTRA KING
«Ningún tío se me resiste», asegura Elektra, que sabe muy bien cómo seducir a los mejores. Pero hay algo de falso en ella. Como si le faltara algo...

CHRISTMAS JONES
Durante casi todo el juego, parece que la doctora Jones odia a Bond, pero al final termina acostándose con él. Su película favorita es *Juegos salvajes*.

RENARD
Roba armas nucleares, destruye acueductos, secuestra a Elektra, practica el lanzamiento de jarras en Edimburgo y trabaja como policía en Escocia. Un bizco de poco fiar.

M
Aunque llegó a estar al servicio directo de la Reina de Inglaterra, M ha sido degradada al puesto de directora del Servicio Secreto. En su despacho no se respira un ambiente muy cálido, que digamos.

LA CHICA DEL PURO
Si Monica Lewinsky se pareciese a esta pibita, a Clinton se lo perdonaríamos todo. Lástima que la chica del puro sólo aparezca durante las dos primeras misiones. Una pena.

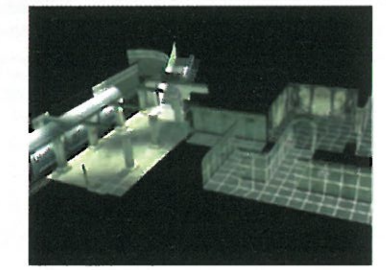
VALENTIN ZUKOVSKY
Este encantador ruso con perilla era uno de los malos de *Goldeneye*, pero aquí se dedica a ayudar a Bond. Es que se ha arrepentido.













Para que veas que no se ha usado magia potagia para crear la versión para PlayStation de *El mundo nunca es suficiente*, te mostramos el cuidado proceso de construcción de los personajes y niveles, igualitos que los de la película

chicas (pero no te tomes esta última posibilidad al pie de la letra).

Naturalmente, en *El mundo nunca es suficiente* Bond disfruta de su habitual colección de armas pesadas. Aunque la pistola favorita de Bond ha sido siempre la Walther PPK, los dictados comerciales hacen que ahora prefiera la Wolfram P2K. Cuando es más importante el número de balas que la precisión, Bond guarda la P2K y empuña un Meyer Tactical. El Koffier & Stock KS5 ofrece una precisión aún mayor, mientras que el Munitions Belgique PS100 es capaz de agujerear cualquier blindaje protector. En este título aparecen también unas cuantas armas que no salían en la película, como granadas, bombas de gas, mochilas de explosivos y un lanzamisiles (véase el recuadro Tiro al pichón).

Una de las estipulaciones de la licencia de Danjaq es que no se tolerará en el juego la muerte de inocentes. Si alguien no va armado y tú le disparas, pierdes lo que habías conseguido en todo el nivel. Por suerte R (el desgarbado ayudante de Q, interpretado por John Cleese en la película, que ha pasado a ocupar el puesto de Q tras la trágica muerte en accidente de Desmond Llewelyn) está aquí para ayudarte. El accesorio básico de un espía es el teléfono móvil, que esta vez incluye un dispositivo aturdidor de alta energía, que en lugar de matar a la gente la deja inmóvil.

Lo más interesante de *El mundo nunca es suficiente* es que los gráficos son geniales. Penello asegura: «Creo que tendrá el mejor motor de gráficos de la historia de la PlayStation1», y la verdad es que no exagera. El equipo de Black Ops ha renovado a fondo el motor de *El mañana nunca muere* para conseguir que *El mundo nunca es suficiente* tenga una mayor distancia de representación gráfica y a la vez cuente con un montón de acción a corta distancia. «Gracias al formato

«En el juego aparecen varias armas que no salen en la película»

Recuerda que a lo mejor estos matones tienen mujer e hijos. Y seguro que tienen padres. Sólo están haciendo su trabajo. Pero tú tienes que cargártelos

TIRO AL PICHÓN

Está muy bien correr por los pasillos disparando a los malos, pero llega un momento en la vida de un agente en que debe hacer algo más interesante.

En el nivel titulado City Of Walkways, por ejemplo, a Bond lo persigue un helicóptero armado con gigantescas hélices cortantes. Todavía tienes que cargarte a unos cuantos sicarios, pero lo esencial es que encuentres uno de los inventos de R.

Parece una videocámara, pero ya te gustaría a ti usarla para grabar a ciertos personajes de la tele. De hecho, es un lanzamisiles, y si apuntas bien conseguirás eliminar al piloto del helicóptero.















Esos tipos tan impertinentes se agachan cuando les disparas. Los muy cerdos

CD de la PlayStation1, hemos podido incluir un montón de texturas en alta resolución», explica Penello. «Cada personaje aparece con mucho más detalle que antes, mientras que los escenarios llegan hasta una distancia más lejana que en juegos anteriores. En uno de los niveles puedes mirar hacia lo alto de una escalera de caracol, que hemos construido a base de superficies curvas, y te parece que el final está mucho más alejado que en ningún otro juego para PS1. Los diseñadores de niveles disponían de un contador de *frames* por segundo, por lo que han podido dedicarse a incluir detalles hasta alcanzar el límite fijado.»

También ha contribuido a la belleza de los gráficos la captura de los movimientos de algunos actores (¡nada más y nada menos que Keanu Reeves! Bueno... más bien el doble de Keanu en *Matrix*). Todos tienen varios puntos de ataque en el cuerpo. Así, si le das a uno en la pierna verás cómo se cae o empieza a cojear. Si disparas contra un brazo no podrá moverlo, y si le das en la cabeza el resultado será concluyente.

Otro importante aspecto de este juego en primera persona es la inteligencia de los personajes contra los que luchas. «Los soldados atacan con mucha más astucia. Se ayudan entre ellos, y saben en qué zonas pueden esconderse», se entusiasma Penello.

El mundo nunca es suficiente parece impresionante, y los pocos niveles que hemos recorrido, aunque de momento se ven algo toscos, son atractivos y difíciles. Pero si algo le falta a este impactante título es algún tipo de modo multijugador. Al parecer, el motor de gráficos es tan detallado que no hay manera de incluir una modalidad de pantalla partida en la PlayStation. Penello admite que «podíamos haber creado un título multijugador, pero pensábamos que el juego individual se resentiría. En esta versión nos hemos dedicado a mejorar el motor de gráficos, y el resultado nos parece muy satisfactorio.»

A nosotros también. Disponte a pasarte días enteros pegando tiros con James Bond.■

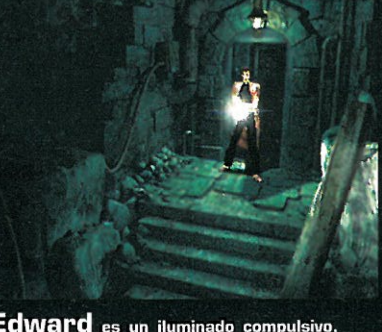
«El juego parece impresionante, y los pocos niveles que hemos recorrido son atractivos y difíciles»

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: DarkWorks
Jugadores: Uno
Disponible: Año 2001



Alone In The Dark 4:

EN ALGÚN CALLEJÓN DE PARÍS ALGUIEN ESTÁ CREANDO ALGO REALMENTE DIABÓLICO. PERDIDO EN FRANCIA, EL HOMBRE DE *PSMAG* ANDA CON PIES DE PLOMO (Y EMPUÑA UN BUEN PALO)...



Edward es un iluminado compulsivo, pero al menos se le ve venir

El escudriñante haz de luz de una linterna ilumina momentáneamente una sala oscura, engalanada con filas de libros polvorientos y pomposamente decorada con objetos de la época victoriana. Mientras la fugaz luz se pasea por la habitación, una figura solitaria recorre de forma cuidadosa la alfombra en busca de elementos de interés. Atraída por el ajetreo luminoso, una criatura contrahecha se hace visible un brevísimo instante, justo antes de abalanzarse sobre el héroe de la linterna y dejarle sin posibilidad alguna de defenderse. El rápido movimiento de la cámara alejándose evidencia la muerte del héroe y también hace obvio que *Alone In The Dark 4* es el producto más ambicioso que ha dado el género de terror desde que los zombis de *Resident Evil* aterrorizasen a Racoon City.

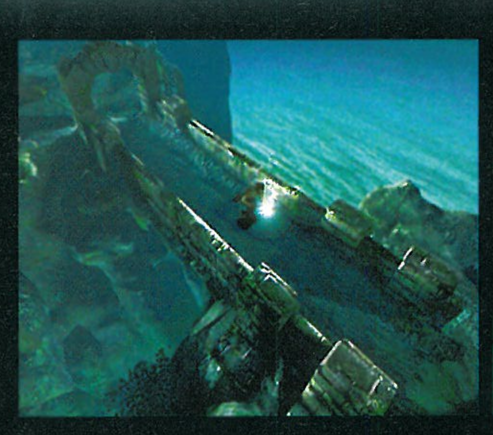
Puede que a primera vista *Alone In The Dark 4* parezca un batiburrillo reanimado de partes corporales procedentes de *Silent Hill* y *Resident Evil*, pero cuando se contempla el juego en acción pronto queda claro que por ahí no van los tiros. Aunque sólo está listo en un 60%, el fabricante parisino DarkWorks ha creado un juego que podría llegar a fijar nuevas cotas de calidad en el género del terror de supervivencia. En lo que a jugabilidad se refiere, vuelven a plantearnos una línea argumental familiar. De entre los dos héroes disponibles,

«Hay algo en *AITD4* que lo diferencia de sus terroríficos parientes»

deberemos elegir uno con el que peinar una mansión en busca de las armas y los objetos necesarios para dar al traste con las oscuras intenciones de una fuerza maligna. Pero hay algo en *AITD4* que lo diferencia de sus terroríficos parientes, algo que tiene que ver con la ingeniosa utilización de la iluminación y que desempeña un papel fundamental en la recreación de la estremecedora atmósfera del juego.

Haciendo honor a su título, *Alone In The Dark 4* presenta toda una serie de escenarios apenas iluminados. Equipado con un inusi-

La nueva pesadilla





Para hacerte una idea, imagina la sensación de tener un insecto bajándote por la espalda

tado arsenal y una linterna, el jugador tiene que barrer cada escenario en busca de baratijas, enemigos babeantes o algún que otro interruptor de luz. El efecto conseguido recuerda a un episodio de *Expediente X*, con habitaciones en la penumbra que esconden horrorosas visiones y que aportan suspense adicional. Puede que todo esto suene destinado al fracaso, pero el resultado es más que convincente gracias a unos efectos de iluminación realistas y a unos escenarios increíblemente detallados que contribuyen a crear uno de los juegos de mayor calidad gráfica nunca vistos en PlayStation.

La utilización de las tinieblas también es esencial, tanto en las secuencias de lucha como en la forma en que se nos va revelando el guión. Aunque todavía quedan muchas cosas por decidir, el argumento actual del juego lanza en paracaídas al héroe de la saga, Edward Carnby, y a la nueva heroína, Aline, sobre la mansión y sus 140 escenarios. El resto del esquemático guión se basa en una invasión de fuerzas malignas que sólo pueden ser repelidas a base de luz. Así pues, además de resolver los puzzles habituales en el género, en *AITD4* te pasarás la mayor parte del tiempo en busca de armas especialmente diseñadas para disparar haces de luz capaces de destruir a los inhumanos moradores del juego.

La originalidad y la inteligencia de los monstruos refuerzan aún más la ligera evolución que se observa en el argumento del tipo «buscar y destruir» que tanto abunda en el género del terror de supervivencia.

DarkWorks ha trabajado partiendo de la base de que existen diferentes tipos de miedo (a estar solo, a la oscuridad, a ser perseguido, etc.) y a lo largo del juego explota concienzudamente todas y cada una de estas formas de terror. La omnipresente penumbra es el ejemplo más evidente de lo dicho. Paralelamente, los dispares hábitos de conducta de los monstruos nos obsequian con sustos más intensos y añaden nuevos elementos tácticos. Algunas criaturas, por ejemplo, son ciegas, pero tienen el oído lo suficientemente agudo como para reaccionar ante cualquier ruido que hagas. Otras, en cambio, se sienten amenazadas por la luz y pueden ser repelidas con la linterna. Esto añade diferentes opciones de actuación y se aleja del tipo de acción que fuerza al jugador a luchar y enfrentarse al enemigo una y otra vez. Los acontecimientos se han visto aún más animados con la ▶



¿Y ahora qué pasa, mamá? ¿No ves que estoy comiendo? Los habitantes de *Alone In The Dark* no son famosos por las buenas maneras de su comportamiento en sociedad

A veces estarías mejor sin la linterna y sin saber lo que está contigo ahí fuera

Incluso a estas alturas, objetos tan cotidianos como una silla pueden darnos miedo en estas condiciones

ATENTO A...

LAS COSAS TERRIBLES QUE ESCONDE LA OSCURIDAD (¡CÓMO NO!)



Tal y como sugiere el título, *Alone In The Dark 4* explota el universal miedo a la oscuridad. Desde el principio, Edward y Aline van equipados con una linterna que les sirve para encontrar objetos de utilidad por las habitaciones. Aunque algunas salas están oscuras como boca de lobo, otras suelen estar total o parcialmente iluminadas. La segunda mitad del juego, en cambio, lleva a los héroes a un averno orgánico, frío y húmedo. Eso sí, como norma general, cuando entres en una zona oscura puedes esperarte alguna sorpresa horripilante. Para luchar contra las tinieblas dispones de unas cuantas armas de luz que no sólo iluminan la habitación en busca del objetivo, sino que además matan en el acto a la mayoría de demonios.

▶ inclusión de dos líneas argumentales independientes conectadas entre sí y trazadas por los dos personajes. Aún así, no existen ventajas significativas entre escoger a la heroína o al héroe más allá del hecho de que Edward aterriza en la entrada principal, mientras que Aline lo hace en el techo. Esto nos presenta puzzles diferentes, da lugar a un segundo plano de acción dentro del juego y brinda a DarkWorks la oportunidad de exhibir un sistema de comunicaciones bastante apañado entre las dos estrellas. Con el botón L2, los jugadores pueden ponerse en contacto con su compañero en otro punto de la mansión para pedirle consejo y recibir unas respuestas que varían en función del estado de la partida. Así, en ocasiones Edward se mostrará encantado con la charla, mientras que otras veces Aline le llamará justo cuando está hasta las cejas de monstruos y el héroe le pedirá que vuelva a llamarle cuando esté menos ocupado.

Con un reparto adicional de ocho personajes que ayudan a desarrollar un argumento más retorcido que la columna vertebral del Hombre Elefante y con una imaginativa combinación de música y efectos sonoros, sin duda *AITD4* puede llegar a convertir a esta longeva saga en la máxima expresión del género

«Contagia tensión, nos sirve sustos e ingeniosa jugabilidad»

de terror. Aunque innegablemente trillado en ocasiones (los objetos útiles huelen a copias descaradas de *Resident Evil*), *AITD4* contagia tensión y a medida que avanza nos va sirviendo dosis de buenos sustos y elementos ingeniosos de jugabilidad. En su favor también cabe decir que, pese a comulgar con ciertas ideas ya vistas en títulos de terror de supervivencia anteriores, *AITD4* también rompe algunos tópicos. Los personajes caminan libremente, no se ven limitados por el sistema de «primero girar y luego moverse» tan popular en Racoon City; además, damos una calurosa bienvenida a la obvia IA de los monstruos.

Todavía queda por ver si DarkWorks podrá unificar tantas ideas dispares en un juego ágil y cohesionado. *Alone In The Dark 4* quizá no represente un paso gigantesco, pero puede que vaya siendo hora de volver a tener miedo de la oscuridad.



LO MEJOR
- Gráficos increíbles
- IA de las criaturas
- Dos búsquedas independientes

LO PEOR
- Territorio *Resident Evil*
- Los puzzles son simples
- Demasiado oscuro, quizá

PREVIO AVISO

Podría convertirse en el título de terror de supervivencia con más clase hasta el momento. En esencia, se trata de una aventura arcade tradicional, pero su sobrecogedora presentación y la ingeniosa utilización del sonido aseguran un juego especial

Distribuidor: Acclaim
Fabricante: Bandai
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

¿GANARÁ LA MASCOTA DE PLAYSTATION O LA DE GAMEBOY?

Digimon World



Encontrarás a otros humanos, o casi humanos, que te ayudarán en tu aventura

En Tokio hay una ley que prohíbe tener mascotas. Gracias a eso, Bandai se hizo de oro con la invención del Tamagotchi, y no deja de sacarle partido a la idea de las mascotas virtuales. Animalillos digitales para el trabajo, la escuela, la compra...

El problema comienza cuando exportan estas mascotas a occidente. La gente se arma un taco con tanto bicho virtual colgando del cuello de los niños. Uno ya no sabe si un Pokémon es una rata o un virus que produce epilepsia.

Más o menos pasa lo mismo con los Digimon, los animalillos de Bandai descendientes de las pixeladas mascotas-collar. En el juego, y en la serie de dibujos animados, el protagonista humano se ve transportado al mundo virtual de sus mascotas. Pero con el optimismo que caracteriza a los orientales, el chico se lo toma la mar de bien. Y ya que está en ese mundo, decide ayudar a sus habitantes y salvar las islas Digimon. Principalmente, lo que tienes que hacer es educar a tu mascota, enseñarla a combatir, alimentarla, etc. Y con su ayuda, encontrar a los Digimon que andan por ahí perdidos, para llevarlos a File City. Tienes muchas opciones para controlar a tu mascota, aunque durante los combates sólo podrás darle algunas órdenes. Los gráficos no son demasiado detallados ni bonitos, y la mayor parte del tiempo no te enteras de qué estás haciendo, ni sabes adónde vas. Además, para terminar de liar las cosas, verás que en el juego hay una cantidad industrial de fauna virtual. Tendrás que ser un auténtico fan de estas cosas para enterarte de algo. Y más aún para divertirte con ello. ■

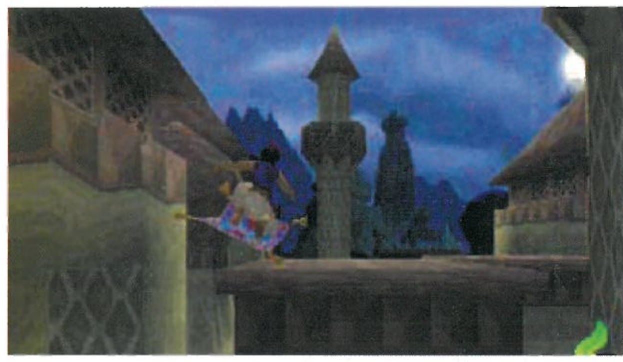


¿Eres de esos que tiene una mascota que pita en el peor momento de la película? Porque parece que sólo vosotros podéis apreciar este tipo de juegos...

Distribuidor: Sony
Fabricante: Disney Interactive/Argonaut
Jugadores: Uno
Disponible: Diciembre

DISNEY LANZA JUEGOS Y PELIS POR UN TUBO. ESTADÍSTICAMENTE, AUMENTAN LAS POSIBILIDADES DE QUE ALGUNO SEA BUENO

Aladdin, la venganza de Nasira





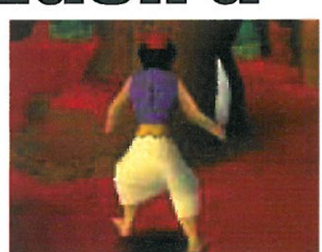


Cuerdas para colgarse, tortugas para cruzar superficies de agua, alfombras mágicas para volar en 3D...

El mes pasado te presentamos *Disney's Dinosaur*, el juego basado en la espectacular película que se estrenará próximamente en cine. Este mes, le toca el turno a *Aladdin, la venganza de Nasira*, que también será película dentro de algunos meses.

Y por si esto fuera poco, también hemos tenido el placer de echar unas partidas a una versión inacabada de *La Llama del Emperador,* otro juego basado en una peli de dibujos animados que llegará más adelante a nuestras salas. Parece que la gente de Disney está merendando bocadillos de Apisérum, ¡no paran!

La buena noticia es que, tanto *La Llama del Emperador* como *Aladdin,* son bastante divertidos, y está impregnados del humor característico que tanto nos gusta de las películas Disney. *Aladdin* es un juego de plataformas y aventuras en 3D, lleno de puzzles, ítems que recoger y personajes de la peli con los que encontrarse a lo largo del juego. Tres personajes jugables, montones de puzzles y mucho sentido del humor para un juego que, aunque no deslumbrará, podría resultar muy divertido. Esperemos que no sea tan fácil y corto como *Tarzan*... ■



Los escenarios en 3D repletos de elementos y los puzzles basados en mover determinados objetos, hacen de *Aladdin* un juego bastante interesante



Lo cierto es que, si tuviéramos que elegir, *La Llama del Emperador* por ahora nos gusta más. Pero con todo, *Aladdin* no será un mal juego.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

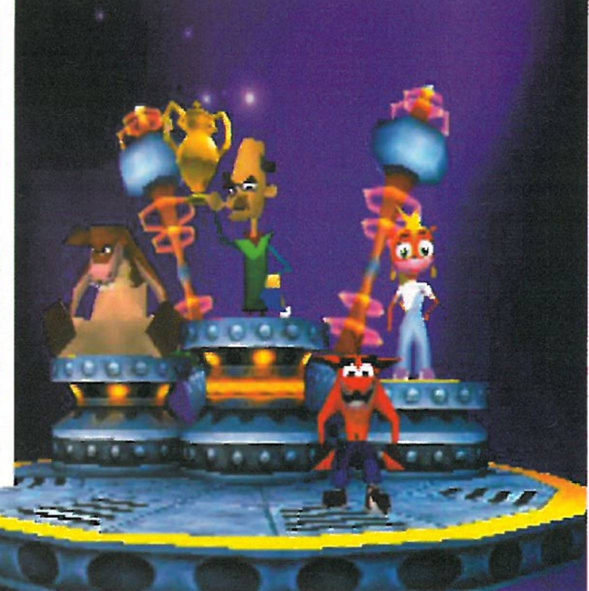
Distribuidor: Sony
Fabricante: Eurocom/Universal Interactive
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Crash Bash

CRASH SE HA HARTADO DE LAS BUENAS MANERAS. ¿QUÉ ES ESO DE BUSCAR ÍTEMS, RECOGER FRUTA Y SALTAR PLATAFORMAS? AHORA SE VAN A ENTERAR LOS MALOS...







Todos los personajes de la serie reunidos de nuevo. Ya son casi como de nuestra familia. Los primos que vienen cada año un par de veces a vernos...

Parece que Crash y la monotonía no son compatibles. En el primer *Crash Bandicoot* se lo pasaba genial recogiendo frutas y saltando plataformas. Después, en el segundo juego, empezó a sentir curiosidad por los vehículos. En el tercero se especializó en la conducción de toda clase de medios de transporte y se llevó a su hermana...

En *CTR*, puso en práctica todo lo que había aprendido de mecánica para ganar a los personajes en las mejores carreras de karts de PlayStation. ¿Por qué le ha dado ahora al marsupial naranja? Pues por lo único que le faltaba: la violencia.

Hasta ahora ha sido un animalillo bueno, pacífico y simpático, pero está claro que así no va a llegar a ninguna parte. Con sus buenas maneras, lo único que consigue siempre es evitar que un malo destruya el mundo, para allanarle el camino a otro aún más malo sin saberlo. ¡Pues ya basta! Ha llegado la hora de la venganza. Ya no le llamaremos *Crash*, sino Bandicoot Psycho...

Pero, espera, que no es lo que parece. *Crash Bash* no es un juego de lucha con todos los personajes de la serie, como esas cosas cutres y simplonas que has visto en N64. Esto es algo diferente. Se trata de acabar con los demás a saco. Pero no con peleas estilo *beat 'em up,* sino mediante minijuegos en los que intervienen cuatro personajes. Puedes jugar solo (todos contra todos), con un amigo (dos contra dos) o con tres amigos (vía MultiTap). En cualquiera de los casos, se trata de ganar a los demás —en solitario o en equipo con otro personaje— haciendo lo que corresponda en cada minijuego. Uno es una especie de *Pong,* en un cuadrilátero con cuatro porterías, una para cada personaje. El que menos bolas es capaz de parar, pierde. En otro juego, los cuatro personajes están en una especie de cuadrilátero, y tienen que echarse fuera mutuamente. El personaje/equipo que queda sobre el cuadrilátero, gana. Y así, con diferentes reglas y movimientos posibles, hay un montón de minijuegos distintos.

«Es la hora de la venganza: ya no es *Crash*, sino Bandicoot Psycho...»

Como siempre, el juego se compone de diferentes «pisos». En cada piso, hay unas determinadas puertas que dan acceso a las pruebas que superar y con un determinado número de copas, gemas y cristales, puedes entrar en los niveles de los jefes (uno por piso). Cada jefe, naturalmente, te pone a prueba en un juego propio que nada tiene que ver con los demás. En fin, *Crash Bash* es mucho más completo y variado de lo que aquí podemos contarte.

ATENTO A...

LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR



Crash Bash **está pensado para divertirse en compañía. Todos los minijuegos son geniales, pero se duplican en diversión si los disfrutas con un amigo. O con tres.**



LO MEJOR
- Multitud de minijuegos
- Los mejores jefes de la serie
- ¡Es un juego de Crash!

LO PEOR
- Se echa de menos el viejo espíritu plataformero de Crash
- ¡Es condenadamente difícil!

PREVIO AVISO

Tiene muy poco que ver con los *Crash* que conoces, pero si eres *fan* de la serie, te encantará. De hecho, le gustará a cualquiera, por su enorme variedad y estupendo modo multijugador.



NESCAFÉ MIX = CACAO+CAFÉ = NON STOP
NESCAFÉ nuevo CACAO + CAFÉ mix
PIDE MUESTRAS GRATUITAS A: WWW.NESTLE.ES/NESCAFEMIX O AL TEL 93 637 52 73
Sorteamos 2 entradas para asistir a los premios Grammy
+
un viaje para 2 personas a Los Angeles
Envía 1 etiqueta de NESCAFÉ al apdo. de correos 1474, 08080 de Barcelona. Telf. información 93 6375273

Distribuidor: Sony
Fabricante: Namco
Jugadores: De uno a dos
Precio: N/D
Disponible: Diciembre
Plataforma: PS2

Moto GP

HA PASADO MUCHO TIEMPO DESDE QUE JUGASTE POR ÚLTIMA VEZ CON UN BUEN SIMULADOR DE MOTOS, ¿VERDAD? PUES NADA, ESO HAY QUE ARREGLARLO









No te pierdas ni una sola repetición de tus carreras. ¡Parecen de verdad! Nunca antes has visto repeticiones tan realistas, en ningún soporte







Levanta rueda, túmbate en los planos y mira hacia atrás de vez en cuando para ver si alguien te está tomando la aspiración y pretende adelantar. Todo, a más de 200 por hora

¡Motooooosss! ¡Por fiiiiiin! ¡Y en PS222! Sony ha tenido que lanzar al mercado su segunda consola para que veamos un juego de motos como es debido, ¿te lo puedes creer? Pero bueno, al menos la espera ha merecido la pena.

Moto GP no sólo es un juego de motos, sino un buen juego de motos. Y la razón de que sea bueno es tan fácil de entender que hasta nuestra directora lo asimilaría: es de Namco. Un juego de *motos, bueno* y *de Namco.* Ha nacido para triunfar, no cabe duda.

Moto GP cuenta con la licencia oficial del Campeonato Mundial de Motociclismo, de manera que encontrarás en él todos los circuitos, pilotos, motos, y etc. de verdad. Pero en esta ocasión, te sorprenderá ver hasta dónde pueden llegar a ser «de verdad» ciertos elementos, como la publicidad. Vete a echar una carrerita al circuito de Jerez, y verás que los anuncios publicitarios ¡están en castellano! Y son anuncios reales de marcas de verdad, claro. Si Namco se ha tomado tantas molestias para recrear algo tan superfluo como los anuncios publicitarios, te puedes imaginar la atención que ha prestado a lo verdaderamente importante. La conducción de las motos, la animación de los pilotos, el aspecto de los vehículos, la perfección de los circuitos... ¡Todo es majestuoso!

Ni siquiera la magnífica serie *Superbikes*, de EA, para PC alcanza el nivel de calidad de *Moto GP*. Es algo alucinante. No obstante, el simulador de Namco tiene un pequeño inconveniente: las carreras de motos siempre han gustado menos que las de coches. El retraso de *Moto GP* respecto a

«*Moto GP* cuenta con la licencia oficial del Campeonato Mundial de Motociclismo»

¡REALISMO!

En *Moto GP* encontrarás detalles rebuscadísimos. En las gradas donde está el público, por ejemplo, verás que hay pequeñas construcciones de las que sale humo: son los bares del circuito, donde se hacen bocadillos y hamburguesas durante toda la carrera. ¡Y no te pierdas las repeticiones! Con la cámara desde el helicóptero, oirás el zumbido de las aspas del aparato; con las cámaras elevadas en pista, percibirás la imagen temblorosa, como en una carrera retransmitida por la tele de verdad... Increíble.





Desde la pista casi puedes oler las hamburguesas. Quizás también desde el helicóptero, habrá que preguntárselo a los cámaras que retransmiten la carrera



Los gráficos de *Moto GP* son los mejores que jamás se han visto en un juego de motos. Tienes que verlo en funcionamiento para hacerte una idea, no te queda más remedio



Las motos, los pilotos y los fondos están tan bien integrados, que cuesta una barbaridad encontrar fallos o cosas que llamen la atención en los gráficos. Todo encaja

Ridge Racer V puede hacer que muchos se decidan por el título de coches. Y no hay que olvidar que a principios del 2001 saldrá a la venta el esperadísimo *GT2000*. Va a ser complicado elegir... Tú, por si acaso, espera a nuestra *Review* de *Moto GP* el mes que viene. Ya tendrás tiempo después para tomar una decisión. ■



PSMag OPINA

LO MEJOR

- Gráficos fotorrealistas
- Jugabilidad característica de Namco
- La licencia oficial

LO PEOR

- Por muy bueno que sea, es difícil no elegir un juego de coches... Se echa de menos el freno de mano

PREVIO AVISO

No hay nada de qué avisar: es un simulador fabuloso y cuenta con un modo arcade divertidísimo.
La cuestión es si, con la PS2 recién estrenada, te decantas por coches o motos.

PILOTOS DE VERDAD

¿Te imaginas? Podrás correr mano a mano con los ídolos nacionales del motociclismo: Álex Crivillé y Carlos Checa. O con cualquier otro piloto del mundial, claro. Para que no los confundas durante la carrera (no queremos un accidente con un piloto español, ¿verdad?), sobre cada moto que tengas delante verás una pequeña foto de carnet con el nombre del piloto. Así, siempre sabrás a quién tienes delante. No es que resulte demasiado útil saber a quién vas a adelantar, pero bueno, la intención es lo que cuenta...



Saber a quién tienes delante no es excesivamente útil, pero bueno, así te vas aprendiendo los nombres...

ATENTO A...

LOS TROMPAZOS



Pásate de frenada sin querer, y verás que las consecuencias son bastante peores que cuando lo haces con un coche. ¡Aquí te juegas la columna, chaval!

PREVIEW

Distribuidor: Virgin Interactive	
Fabricante: 3DO	
Jugadores: Uno	
Disponible: Sí	

REGRESAN LOS SOLDADITOS DE PLÁSTICO MÁS VERDES

Army Men: tierra, mar, aire



Dispara, destruye y vuélvete loco. Piensa que es todo virtual, y además de plástico

Tras el éxito de los anteriores juegos de la saga *Army Men*, 3DO vuelve a la carga por enésima vez para sumar un título más a su particular colección, *Army Men: Tierra, Mar, Aire*. El juego, como su propio nombre indica, se divide en una serie de misiones, repartidas entre los tres elementos. Al parecer, el ejército del país marrón está lanzando una dura ofensiva en todos los frentes. Por ello, los soldados verdes han decidido llevar a cabo una estrategia de contraataque, tratando de recuperar el terreno perdido.

Algunas de las misiones pasan por dirigir un comando de tierra para tomar posiciones en algún lugar estratégico, disparar una ametralladora desde un bombardero o dinamitar algún puente para que descarrile un tren enemigo. Todo ello, con la habitual estética de juguete que caracteriza a la serie. El problema es que la movilidad es escasa y los gráficos siguen siendo algo pobres. Habrá que esperar para saber qué más tiene que ofrecer la versión final. ¡Podría ser el mejor de la saga!



Más vale que afines la puntería o puedes acabar tendido en el suelo, convertido en un cacho de plástico fundido

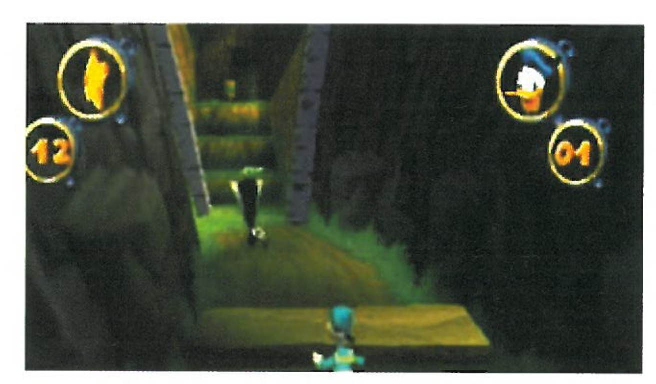


Army Men: Tierra, Mar, Aire es el juego más variado de la saga, pero poco más. La versión beta que hemos probado presenta todos los defectos habituales de la serie: gráficos pobres, jugabilidad limitada, control poco preciso...

Distribuidor: Ubi Soft	
Fabricante: Ubi Soft	
Jugadores: Uno	
Disponible: Sí	

EL PATO DONALD SE ESFUERZA POR SEGUIR LA ESTELA DE CRASH...

Donald Duck



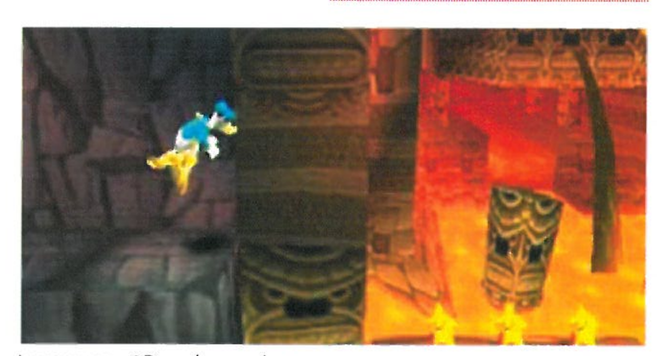




Los enemigos están por todas partes, y son muy pesados. Para librarte de ellos, debes saltar sobres sus cabezas

Cascarrabias, divertido, y sobre todo muy patoso. Así es Donald, uno de los personajes más populares inventados por el genial Walt Disney, que protagoniza ahora un juego para Play: *Donald Duck*, un simpático plataformas en el que debes dirigir al famoso palmípedo a través de una larga serie de niveles.

Para empezar, hay un montón de enemigos diferentes: desde mofetas a cazadores de mariposas que te golpean con la red. Además, están los numerosos desniveles, saltos, plataformas móviles y plantas que pinchan. Y por si fuera poco, el grado de dificultad es bastante alto. Cada nivel esconde un montón de sorpresas, y la acción es siempre variada y dinámica. A decir verdad, *Donald Duck* promete ser un buen juego. Lástima que los gráficos sean algo modestos, y que la acción transcurra en 2D en algunos niveles. En cualquier caso, está claro que este juego será de lo más divertido.



Los niveles en 3D se intercalan, entre otros, con acción en 2D y gráficos en 3D (como los de *Tarzán*)



Donald Duck promete. Es variado, dinámico y divertido. Lástima que la acción transcurra en 2D en algunos niveles y que los gráficos sean un pelín modestos. Está lejos de un *Crash Bandicoot*, pero podrás pasar con él un rato divertido.

Distribuidor: Proein
Fabricante: Fun Com/THQ
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Diciembre

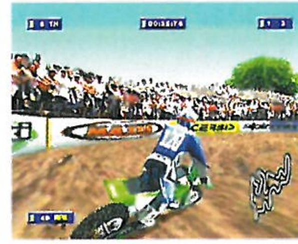
Championship Motocross 2001

NI CASCOS, NI ROPA ESPECIAL, NI NADA. UNA PLAYSTATION ES LO MÁS SEGURO PARA EVITAR ACCIDENTES PRACTICANDO DEPORTES DE RIESGO



Hay una gran variedad de circuitos disponibles desde el principio, y puedes acceder nada más empezar a dos cilindradas distintas





El control de la motocicleta es sencillo, intuitivo, suave y eficaz. Como en el primer juego

El mismísimo Ricky Carmichael pone nombre a lo nuevo de THQ (el nombre completo del juego es *Championship Motocross 2001 Featuring by Ricky Carmichael*), así que debe de ser bueno, ¿no? Vale, quizás no. Pero no debemos olvidar que el primer *Championship Motocross* —8/10 en *PSMag 35*— no estaba nada mal.

Pero es verdad, el hecho de que *Championship Motocross* sea el mejor juego de motos de PlayStation no es por méritos propios, sino porque todos los demás títulos de dos ruedas son patéticos. Y por lo que hemos visto, parece que *CM2001* va por el mismo camino. Los gráficos, el control, las vistas... Todo parece igual que en el primer juego. Puede que el control sea algo más suave, pero te costará notar la diferencia. En realidad, *Championship Motocross 2001* se la juega al número y variedad de pistas, modos de juego y de motos y pilotos. El juego propiamente dicho, es el mismo. Nuevas acrobacias, nuevas opciones, algún retoque puramente decorativo..., pero es poco probable que con tan pocos elementos nuevos justifique su existencia.

Ahora, cuando realizas una pirueta en el aire, en la parte superior derecha de la pantalla aparece una minipantalla. En ella, te ves a ti mismo realizando el movimiento en cuestión, pero visto desde una cámara «estilo TV», lateralmente. Esta es la novedad más notoria, así que te puedes imaginar cómo son las otras... Texturas levemente mejoradas, un menor grado de dificultad —ahora las caídas son mucho menos frecuentes, casi imposibles—, más circuitos y diversas cilindradas en las que competir. ¿Será suficiente?

Lo cierto es que, en cualquier caso, *CM* es la opción de dos ruedas más interesante que encontrarás en las tiendas próximamente. Es más suave, realista, bonito y divertido que ningún otro juego de motos de PlayStation (sin contar a su antecesor, prácticamente clónico, aunque ya difícil de encontrar). Pero eso no es decir gran cosa en su favor. Sólo tienes que echar un vistazo a *Moto Racer World Tour* para ver lo poco que ha evolucionado este género en nuestra consola. Y todo apunta a que las cosas seguirán igual hasta la llegada de *Ducati*, el único simulador de motociclismo bueno que hemos probado en una máquina de 32 bits. Pero sólo probamos una beta muy temprana. Hasta que esté listo, habrá que agarrarse a lo que haya.

> **«Es la mejor opción de dos ruedas que encontrarás en las tiendas próximamente»**

ATENTO A...

LAS ACROBACIAS



Cuando haces una acrobacia aparece un recuadro en la esquina superior derecha de la pantalla, donde podrás verla desde el mejor ángulo posible



LO MEJOR
- Gráficos y control suaves
- Piruetas para todos los gustos

LO PEOR
- Es casi un clon de su antecesor

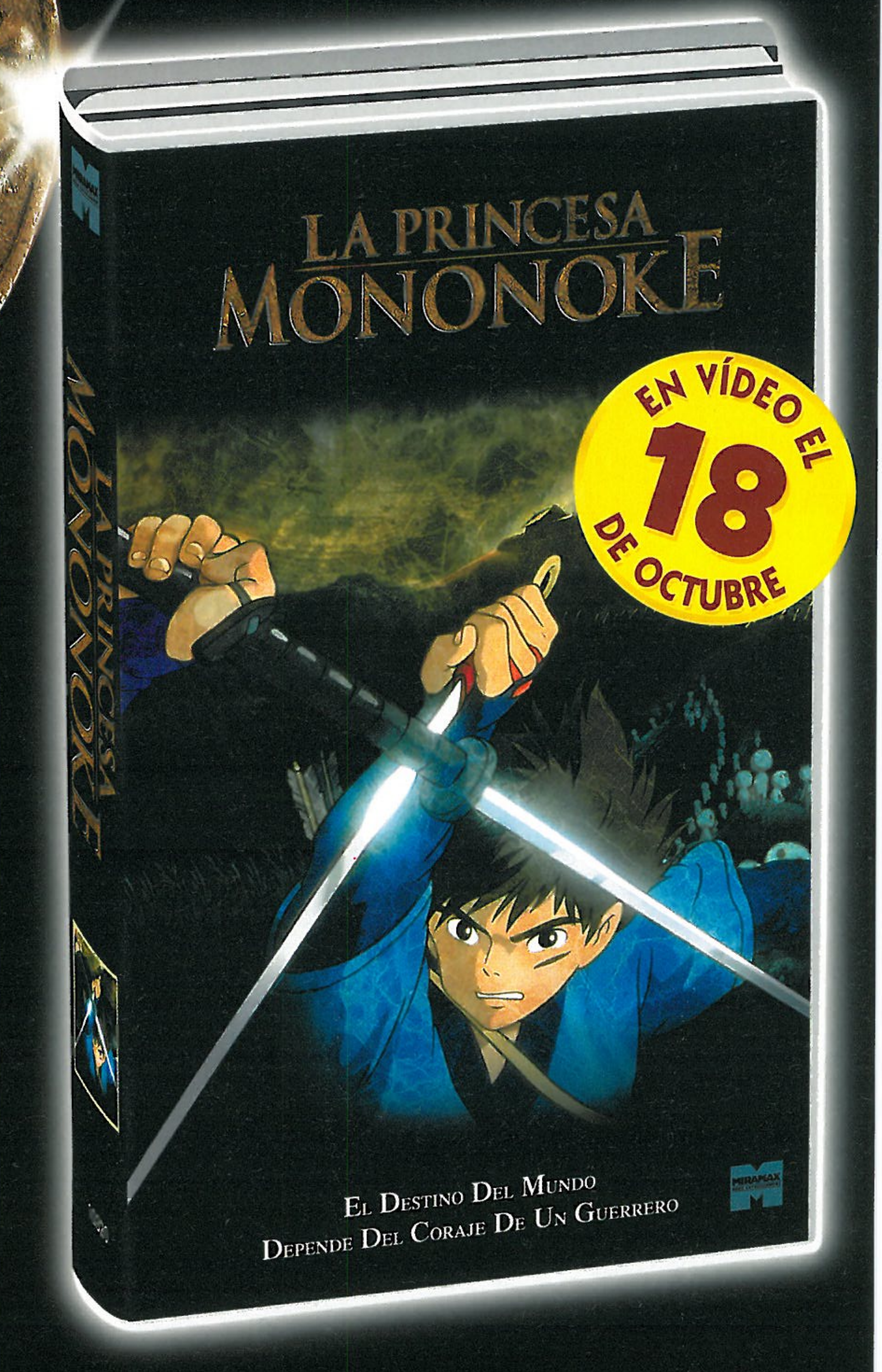
PREVIO AVISO

Si *Championship Motocross* te gustó tanto que te lo comprarías otra vez, pronto podrás hacerte con esta «versión más completa». Pero no tanto como una «segunda parte»...

¿TE GUSTA LA ACCIÓN? ¿TE GUSTA EL DESAFÍO?

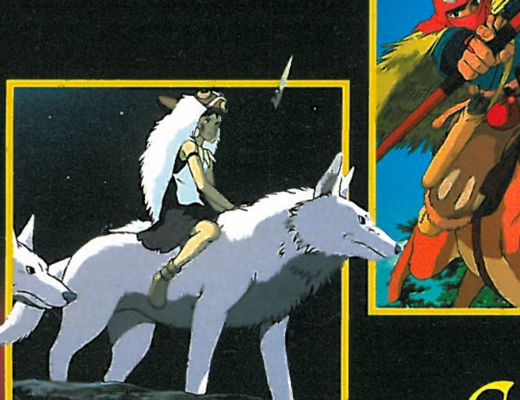
¿QUIERES ALUCINAR CON UNA AVENTURA ÚNICA?





DEL GRAN MAESTRO **MIYAZAKY,** SE HA CONVERTIDO EN UN INCREÍBLE ÉXITO EN JAPÓN





¡CONSÍGUELA HOY MISMO!

Distribuidor: Planeta de Agostini
Fabricante: Empire
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Finales de noviembre

Sheep

EMPIRE INTERACTIVE NOS PRESENTA UN JUEGO PARA TODOS LOS QUE PENSÁBAMOS QUE LA VIDA DEL BUEN PASTOR ERA ABURRIDA...



Los recorridos se irán complicando cada vez más. *Sheep* promete horas y horas de diversión

Hay veces, aunque pocas, que no tienes otra opción que la de caer derrumbado en un charco de babas ante el derroche de originalidad de un juego. Seguro que en tu vida de jugador has tenido que rescatar de todo, desde jóvenes princesas despampanantes y enormes dragones petrificados, hasta curtidos veteranos de guerra capturados en el más sangriento campo de batalla. Pero, ¿se te había ocurrido la idea de que algún día tendrías que rescatar ovejas? A nosotros no, pero la novedad es más que grata.

El argumento es sencillo: los miembros de una raza extraterrestre con forma de oveja han sido confundidos con esos tiernos animales que nos acompañan cada noche antes de dormir, y a consecuencia de este pequeño error han sido confinados vilmente en decenas de sucios corrales repartidos por todo el planeta. Unos pocos alienígenas pudieron escaparse a tiempo de la masacre, y han conseguido localizar a los cuatro mejores pastores habidos y por haber para que les ayuden a liberar a sus hermanos. El procedimiento es sencillo: sólo hay que seguir el ejemplo de esos perros pastores que de vez en cuando aparecen en concursos televisados a las 4 de la madrugada. Pero si no eres ningún entendido en el bello y pacífico arte del pastoreo, te anticipamos que a los rebaños de ovejas hay que rodearlos procurando que ninguno de los rumiantes abandone la formación.

Pero si resulta que algún que otro grupo de ovejas algo recelosas de su intimidad se esconde en algún rincón de la granja, o que ésta está llena de peligros como tractores con pesadas y peligrosas ruedas o máquinas esquiladoras capaces de hacer desaparecer la lana que protege a los alienígenas de los peligrosos rayos ultravioletas de nuestro sol, el rescate se empezará a complicar. Nuestros pastores dispondrán de sólo unos apuradísimos minutos para conducir a las ovejas hasta el camión de rescate que les esperará en algún lugar de la granja para huir a otro sitio algo más tranquilo.

Pese a que los gráficos de momento son bastante pobres, la adictividad de *Sheep* es altamente peligrosa: la

«La adictividad de *Sheep* es muy peligrosa»

velocidad del juego es muy rápida; los controles son sencillos; los pastores responden a la perfección; y los niveles están llenos de recorridos cortos, atractivos y llenos de máquinas infernales que nos aplastarán constantemente. Y eso que en la versión preliminar apenas hemos entrevisto el juego, ya que sólo pudimos probar unos pocos niveles pastorales y uno de fabricación (¡de tanques!). Todavía quedan los niveles con las ovejas lanudas, las neogenéticas... La sombra de Dolly es alargada.

ATENTO A...

LAS GRANJAS DE ENTRENAMIENTO



Para que te hagas una idea de cómo son las granjas, las ovejas han preparado unos campos de entrenamiento que ya querrían tener los *marines* para ellos. Tendrás que conducir a un rebaño de voluntarias por rampas que saltan muros electrificados, cruzar una pista de aterrizaje de F-16 sin dejar atrás una alfombra lanuda, o atravesar un campo minado de letales máquinas esquiladoras. El mundo de *Sheep* es toda una locura.



LO MEJOR
- La originalidad
- Los peligros que acechan a las ovejas
- Para pasarse horas pegado al pad

LO PEOR
- Los gráficos son muy sencillos
- Música repetitiva

PREVIO AVISO

Es difícil encontrar un nuevo título que no recuerde a alguno de los miles y miles de videojuegos que hayan pasado por tus manos, pero éste es uno de ellos. No sorprenderá técnicamente, pero este respiro de aire nuevo ha conseguido que lo pasemos bien.



CONCURSO

En una tierra lejana, en un tiempo remoto, la guerra desatada entre la Naturaleza y el hombre ha sembrado el caos. Una princesa criada por lobos que luchará hasta el final, dioses, bestias, clanes y otros seres se enfrentan y se alían en este film de animación que rezuma estética manga por los cuatro costados. ¿Quién vencerá? Escribe, llévate la película a casa y descúbrelo desde el sofá.

La pregunta

¿De qué nacionalidad es el director de la película?
1.- japonesa
2.- china
3.- estadounidense

El premio

10 películas de vídeo de *La princesa Mononoke* entre los cupones que contengan la respuesta correcta



Disponible en vídeo desde el 18 de octubre

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *La Princesa Mononoke*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



Driver 2

Tenchu 2

JUEGO DEL MES



«Una versión brillante, llena de detalles ingeniosos que sólo se descubren tras muchas horas de partida»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!



Por la noche los dinosaurios avanzan entre la espesa jungla. Pero tú vas a pararles los pies





Tu mejor amigo. El mapa es tu mejor aliado para abrirte camino entre las instalaciones militares y el denso follaje

NO VAYAS A LA SELVA, QUE TE COMERÁN...



Dino Crisis 2

«Un escuadrón se ha apoderado de los experimentos del doctor Kirk

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

D*ino Crisis 2* es un amasijo de contradicciones, como uno de aquellos chistes que contabas de pequeño: «Tengo una buena noticia y otra mala. ¿Cuál quieres saber primero?». Una de las buenas noticias, por ejemplo, es que cumple el principal requisito de toda segunda entrega: tener más de todo, especialmente más dinosaurios. Pero también hay malas noticias, porque *Dino Crisis 2* ya no es el típico juego de supervivencia y terror de Capcom. Shinji Mikame, su creador, se ha anticipado a las posibles críticas y no ha querido estirar demasiado la rígida estructura del *Dino Crisis* original. De modo que el honorable señor Mikame ha creado un juego más orientado a la acción —casi arcade en su simplicidad—, pero que aún así contiene muchos de los elementos que tan entretenido hacían al original. Y más buenas noticias: este título no es una continuación rutinaria y previsible. Y funciona.

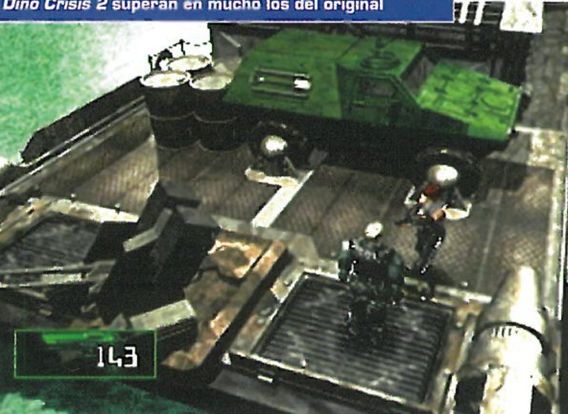
Las principales diferencias respecto al original se hacen patentes desde el principio. Los *fans* del género de supervivencia y terror sabrán enseguida si hacen una mueca de asco o si aceptan esta versión como lo que es: un nuevo punto de partida. Mientras que *Dino Crisis* se basaba en una historia sencilla pero muy bien narrada, la continuación tiene un contenido más episódico. El juego se subdivide en una serie de pequeñas viñetas y el guión se va desarrollando a través de varias subetapas localizadas en apenas cinco escenarios. A medida que los vas explorando y que van apareciendo los consabidos dinosaurios, un sistema que presenta la puntuación en pantalla va sumando los puntos obtenidos con cada reptil que logras hacer papilla. Estos puntos se acumulan al final de cada segmento de cinco pantallas, junto con otros puntos extra por haber llegado al final sin recibir daños o por haber alcanzado varios blancos con un solo disparo.

Aunque podríamos pensar que todo esto no hace más que disminuir la jugabilidad del título, lo cierto es que el nuevo sistema funciona porque se adapta a los progresos que vas haciendo en la partida. En lugar de recibir armas a base de acumular llaves, tarjetas para abrir puertas y cosas por el estilo, en *Dino Crisis 2* el jugador puede adquirir lo que quiera siempre que cuente con suficiente dinero. A lo largo del juego van apareciendo bancos electrónicos, donde se pueden guardar puntos u obtener armas y munición. De este modo, Capcom se ahorra las pantallas con inventarios para la selección de objetos, que consumían muchos recursos.

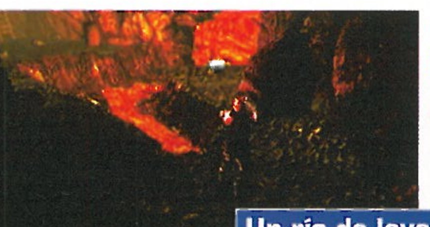
Lo bueno de este sistema es que los jugadores pueden destrozar a un montón de velocirraptors o plesiosaurios para conseguir un lanzamisiles o un lanzallamas, o pueden cambiar de idea y dejar la artillería pesada para después. Pero, teniendo en cuenta que a lo largo de la aventura van apareciendo dinosaurios cada vez más grandes y duros de pelar, hay que calcular bien la estrategia porque ciertos tipos de armas se




Qué preciosidad. Los gráficos de *Dino Crisis 2* superan en mucho los del original







Un río de lava. Tendrás que sudar si quieres dar caza a los lagartos más viles que ha conocido la Tierra

para criar asesinos prehistóricos»

adaptan mejor al enfrentamiento con determinadas especies. Como ves, esta secuela reúne unas cuantas ideas presentes en anteriores juegos de Capcom.

También hay puzzles, por ejemplo, que normalmente consisten en localizar una tarjeta para abrir puertas o en resolver alguna prueba que otra. Las escenas de vídeo siguen provocando una sonrisa con sus conversaciones y fórmulas involuntariamente humorísticas, y se han vuelto a incluir aquellas interminables animaciones de las puertas. Se ha mantenido el sistema de control rotativo, que se completa con giros de 180º y un sistema muy claro de elección automática de objetivos. Por otro lado, como gran parte de *Dino Crisis 2* se sitúa entre la exuberante vegetación de una selva tropical, Mikame ha decidido introducir más espacios abiertos para aportar una mayor inmediatez al juego. En cuanto al sistema de control, es sencillo pero eficaz y está perfectamente equilibrado para defenderse de los ataques simultáneos de tres dinosaurios. ¡Y menudos son esos bichos!

Otra ventaja de haber añadido más acción y más entornos abiertos a *Dino Crisis 2* es que Capcom se ha permitido renovar completamente los gráficos. Los dos protagonistas, Regina y Dylan, son mucho más grandes y detallados que otros personajes similares de Capcom, y el movimiento que los anima cuando se dedican a correr, arrastrarse y disparar es tremendamente fluido y realista. Pero los auténticos protagonistas son los dinosaurios. Uno de los puntos flacos del juego original era que los ataques de los dinosaurios quedaban bastante limitados. Parecían buenos, pero comparados con los numerosos ataques de velociraptors en *El mundo perdido*, de Spielberg, se advertía claramente que a los dinosaurios del videojuego les faltaba la inteligente pauta de ataque de sus hermanos cinematográficos. Aunque eso era lo único que les faltaba.

Los dinosaurios de *Dino Crisis 2*, cuya presencia se revela en un leve roce del follaje o en un rumor distante, son tan listos como los que hacían papilla a Bob Peck en *Parque Jurásico*. Para empezar, aquí siempre atacan en grupos de tres, y además parece que surgen de la nada. Los velocirraptors intentan flanquear al jugador y atacarlo desde lejos, y esta astucia se repite en todo el juego. Por ejemplo, un triceratops interviene para defender a sus crías, mientras que el plesiosaurio ataca por el agua y el pterodáctilo controla el cielo. Pero la estrella absoluta del espectáculo es el enorme gargantosaurio, que aparece en la introducción del juego y encarna un papel similar a Némesis en *Resident Evil 3*, apareciendo en diversos momentos a lo largo de la aventura. En total, *Dino Crisis 2* está habitado por 12 especies distintas, y Capcom explica este aumento con un complicado guión basado en un viaje a través del tiempo.

Un escuadrón militar enviado tras los acontecimientos del primer juego ha decidido, con cierta precipitación, controlar los experimentos del doctor Kirk para devolver a la vida a los ▶

CÓMO...
GANAR MUCHOS PUNTOS EXTRA



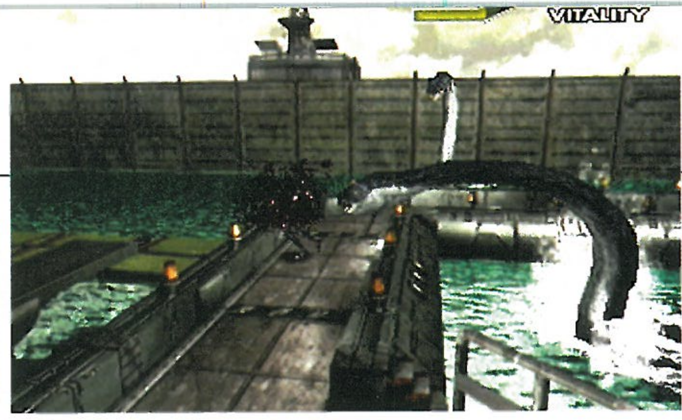
Dino Crisis 2 **acaba con las limitaciones del sistema usado para conseguir armas en la anterior versión. Aquí los jugadores reciben dinero por cada dinosaurio que se cargan, y además ganan puntos extra por la buena ejecución de las matanzas. No es necesario esperar al final de la partida para obtener los codiciados lanzallamas y lanzamisiles. Para obtenerlos, lo más importante es no ponerse nervioso. Cada vez que sales de una pantalla o que cambia el ángulo de cámara, se restablece el número de dinosaurios presentes. Siempre atacan en grupos de tres, pero con un oportuno disparo a corta distancia puedes cargarte a dos de una vez. En ese caso aparecerá un premio en lo alto de la pantalla.**



Cuando tengas los bolsillos repletos de dinero, busca uno de los sistemas informáticos instalados en las paredes. Pulsa la opción Shop (tienda) y llévate todo lo que esté a tu alcance. También puedes conseguir más vida y munición.



Ten en cuenta que ciertas armas se adaptan mejor a determinadas especies. Por ejemplo, a los pterodáctilos es más fácil matarlos con un lanzallamas, mientras que los lanzamisiles son básicos para cargarse a los bichos que viven en las cavernas. Las llamas también son muy útiles para eliminar a las formas vegetales más hostiles.






Después de acribillar a este larguísimo bichejo y a sus amigos tendrás pastelitos de serpiente para la merienda de los próximos dos meses



Este tipo tan elegante ha optado por un color atrevido: el verde moco



«Una versión brillante, llena de detalles ingeniosos que convierten

asesinos prehistóricos. Como siempre, las cosas se complican y, tras un viaje experimental a través del tiempo, la base científica se ve trasladada al Cretáceo, en un escenario repleto de espesas selvas. Regina, después de sus experiencias en *Dino Crisis*, acompaña a Dylan y a un grupo de soldados en un viaje al pasado con la intención de localizar, rescatar y traer de regreso a los supervivientes. Con este viaje, Regina (al igual que Ripley hiciera en su trayecto a la morada de sus archienemigos en *Aliens*) tendrá que desenvolverse en un mundo donde los dinosaurios juegan en casa. Como se ve en la espectacular secuencia de presentación, en la que un feroz gigantosaurio y centenares de velocirraptors arrasan el campamento militar, el amor que siente Mikame por el cine queda patente en múltiples influencias que van desde *Depredador* y *Platoon* hasta, lógicamente, las dos películas de *Parque Jurásico*.

El haber situado las escenas en el Cretáceo es un truco para obligarte a estar en alerta constante. El juego se reparte entre varios escenarios localizados en el complejo científico y en las selvas que lo rodean. Al igual que en el original, no es posible acceder a algunas zonas del complejo si no se reúnen las llaves necesarias; no obstante, el juego va descubriendo gradualmente sus secretos. *Dino Crisis 2* supera a otros juegos análogos con la coherencia de su argumento y la cantidad de sustos que ofrece. Además, esta versión es un poco más difícil que la anterior, ya que se han añadido bastantes escenarios y diversos subjuegos que encajan muy bien con los vídeos y los acontecimientos del juego.

Las escenas submarinas, en las que Dylan se endosa un traje de buceo para explorar una base sumergida, son especialmente destacables. Este truco sirve para añadir varias especies acuáticas a la colección de dinosaurios, pero además el efecto distorsionador del agua y la inclusión de un nuevo movimiento basado en el salto producen la sensación de estar jugando con un título completamente distinto. Podemos decir lo mismo de los subjuegos en primera persona, que ofrecen más momentos de suspense y terror. En uno, por ejemplo, se ve a Regina intentando poner en marcha un jeep para alejarse de un triceratops que irrumpe en escena, mientras el jugador controla a Dylan, que va arrojando ráfagas de misiles contra el perseguidor. No es más que un divertido subjuego, pero, como muchas otras cosas en *Dino Crisis 2*, vale la pena intentar resolverlo.

En resumen, en *Dino Crisis 2* las novedades positivas superan a las negativas. Ésta es una versión brillante, llena de detalles ingeniosos que sólo se descubren tras muchas horas de partida, pero que convierten *Dino Crisis 2* en un título muy inteligente y jugable. Los ángulos de cámara, por ejemplo, han sido diseñados para que lo veas todo como si te estuvieran persiguiendo constantemente. Evidentemente no es así, pero de este modo se añade cierta dosis de tensión. Asimismo, el mundo del juego está muy bien pensado, con esos dinosaurios que vagan bajo las pasarelas y por el horizonte sugiriendo un mundo lleno de reptiles, y también está perfectamente dosificada la forma en que la partida va enca-

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSMAG 39 8/10)
Una aventura de brillante argumento, que incluye bastantes sustos





El factor susto está más presente que en el primer juego, donde aparecían los dinosaurios menos terroríficos que hemos visto



Preparen los antiaéreos. A pesar de ser tan grande como un chalé adosado, este bicho ha conseguido pillar desprevenido a nuestro héroe...

Dino Crisis 2 en un título muy inteligente y jugable»

minando al jugador hacia nuevas zonas. Los principales aspectos negativos radican en que, al haber introducido tanta acción, a veces el juego se hace algo fatigoso. Al final acaba resultando monótono, porque el trío de dinosaurios aparece cada vez que cambia el ángulo de cámara y al método de control le falta precisión para escapar ágilmente del peligro. De todos modos, tanto Shinji Mikame como Capcom se merecen un aplauso por su atrevida decisión. *Dino Crisis 2* dista de ser perfecto, pero esencialmente es un título jugable y entretenido que supera su naturaleza intrínsecamente simplista con la presencia de ideas y elementos valiosos.

Dino Crisis 2 no representa el futuro de los juegos de terror y supervivencia, pero es un título bastante mas accesible que su predecesor, y además no sacrifica el contenido en beneficio de la jugabilidad. Así que las noticias son buenas.



¡Lagartos saltarines! Estos muchachos tan ágiles se dejarán caer desde lo alto, en lugar de bajar por las escaleras como todo el mundo

CÓMO ARRASAR CON TODO



Dado que *Dino Crisis 2* da más importancia a la acción que a los puzzles, para acceder a los sitios ya no se usan llaves como en el original.



Para abrir una cerradura electrónica, por ejemplo, no siempre hace falta localizar la tarjeta correspondiente. Los dos protagonistas utilizan dos tipos de armamento: básico y secundario. En el caso de Regina, la opción alternativa es un cuchillo cargado con electricidad, bastante útil para abrir ciertas cerraduras electrónicas. Dylan tiene un gran machete que sirve para lo mismo. Esta arma es especialmente útil para cortar las plantas que suelen cubrir las puertas por las que se accede a zonas clave. También sirve para acabar con los insectos que consumen tu energía.



Otras barreras más complicadas se resuelven de la misma forma. ¿No puedes esquivar una piedra enorme? No te preocupes, no hace falta resolver ningún puzzle. ¡Vete a comprar un lanzamisiles y reviéntala en mil pedazos!



VEREDICTO

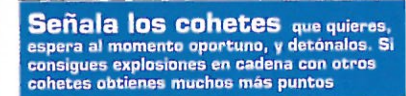
- GRÁFICOS: Variados, con los dinosaurios en el papel estrella **9**
- JUGABILIDAD: La introducción del estilo arcade funciona sorprendentemente bien **8**
- ADICTIVIDAD: Muy difícil, pero algo repetitivo a veces **8**
- CONCLUSIÓN: Se repiten los elementos que dieron su popularidad al estilo de supervivencia y terror, pero la mayor inmediatez de la acción convierte *Dino Crisis 2* en un juego mucho más acelerado.



SOBRE 10





Señala los cohetes que quieres, espera al momento oportuno, y detónalos. Si consigues explosiones en cadena con otros cohetes obtienes muchos más puntos

El modo para dos jugadores es aún más confuso que el modo normal, aunque en cualquier caso necesitarás algún tiempo para hacerte al sistema de juego

¡FANTABULOSO, FASTÁNTICO, FÁBULO, FANTAVISTOSO! ¿ESAS PALABRAS TE PARECEN RARAS? PUES TE VAS A ENTERAR CUANDO VEAS EL JUEGO...

Fantavision

«Un juego de puzzles que no se parece a ningún otro»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

No, el nombrecito del juego no tiene nada que ver con la marca de bebidas que sugieren las primeras sílabas. Ni con una empresa óptica, como podría entenderse de las últimas. Aunque una cosa sí es verdad: *Fantavision* es como un chispeante refresco para los ojos. A lo mejor quien pensó el nombre tiene un gran sentido de lo subliminal...

En cualquier caso, *Fantavision* es —por encima de todo— un juego visual: fuegos artificiales en alta resolución y miles de colores. En tu tele. En tu salón. Pero no es un simulador de pirotecnia, no: ¡es un juego de puzzles! ¿Estilo *Tetris*? No. ¿*Kurushi*? Tampoco. ¿Algo raro como *Kula World*? Al lado de *Fantavision, Kula World* es «la margarina de lo raro».

Fantavision no se parece a ninguno de los juegos que has visto. Quizás su sistema de juego guarda ciertas similitudes con *Bust-A-Move*, pero lejanas. Se trata de «marcar» cohetes de un mismo color, y detonarlos cuando tienes más de tres. Pero hay algunos multicolores, que sirven para meter en el grupo otros subgrupos de diferentes colores. Y cohetes de bonus, y de letras... El sistema de juego es mucho más complicado de lo que podríamos explicarte en tan poco espacio, aunque está perfectamente detallado en el tutorial (hablado en perfecto castellano). En todo caso, aprenderás a hacerlo todo enseguida, sin darte cuenta.

Pero hay un pequeño problema: en la media hora que has estado jugando sin saber cómo se hace nada, has obtenido los mismos puntos que en la media hora siguiente, sabiéndolo. Es lo que sucede con todos los *Tekken*: prepara un torneo a diez combates entre un jugador experto y uno novato, y seguramente empatarán. Pero, al igual que en *Tekken*, eso no significa que *Fantavision* no sea divertido. Lo es, y mucho. Completo, larguísimo y muy adictivo.

Uno de los mayores problemas de *Fantavision* es que, como buen arcade, te obliga a empezar siempre por el primer nivel. Da igual que salves o no la partida (sólo se guardan las puntuaciones), siempre comienzas desde el principio. También se echan en falta más modos de juego, más interactividad en los *replays* y más niveles de dificultad. Pero aun así, *Fantavision* es el mejor juego de puzzles que hemos probado desde *Kurushi* y *Kula World*. Y el más raro. Si eres un fan de lo raro, de los puzzles, o de los fuegos artificiales, no deberías perdértelo.

PlayStation Magazine **VEREDICTO**

GRÁFICOS:	¡Hay fuegos artificiales en tu casa!	8
JUGABILIDAD:	Poco importa lo que aprendas a hacer...	7
ADICTIVIDAD:	Muy alta, aunque es demasiado difícil	9

CONCLUSIÓN: Un juego fantástico, pero con tantos elementos en pantalla es fácil ganar sin saber por qué. O perder cuando crees que vas bien. Con el tiempo, ese problema se suaviza...


8 SOBRE 10

El modo Film Director de *Driver 2* es aún mejor que la versión anterior. Luces, cámara, trompo, choque frontal...





Las secuencias de vídeo (izquierda) han mejorado muchísimo, con lo que se logra una sensación de trama mucho más definida

TANNER SE HA PUESTO AL VOLANTE DE NUEVO Y HA REGRESADO A LAS CALLES



Driver 2

«Tanner puede detener su coche, salir de él y apropiarse de cualquier

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Reflections
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Acabas de comprarte *TOCA WTC*, todavía le estás pillando el tranquillo a *GT2*, has cambiado tu *Wipeout* por *Wipeout 3 Special Edition* y te lo has pasado bomba muchas tardes en el modo multijugador con *Speed Freaks*. Incluso puede que disfrutes con el sencillo encanto en plan cómic de *Grand Theft Auto 2*... Entonces, ¿para qué necesitas otro juego de carreras de coches?

Porque ante la nueva generación de juegos que se avecinan sólo los mejores sobrevivirán, y *Driver 2* es el eslabón definitivo entre PS1 y PS2: apura al máximo las capacidades de la vieja gris y además augura el futuro que se aproxima con esta nueva hornada de títulos tan sofisticados y con secuencias de órdago, como *Dropship* o *Metal Gear Solid 2*. Son juegos que aspiran a ser películas, en vez de juegos que se inspiran en otros juegos.

El *Driver* original nos presentaba a Tanner, un agente secreto de la policía que, gracias a una serie de contactos en el submundo criminal, lograba efectuar unos cuantos trabajillos como conductor especializado en huidas para los chicos malos. Pero, en realidad, el personaje era poco más que una subrutina almacenada en el CD y que aparecía de vez en cuando agazapado en la oscuridad de alguna que otra secuencia de vídeo más bien torpe. El desarrollo de las misiones era un tanto aleatorio y desigual, y los personajes secundarios no eran más que unas cuantas voces murmurantes de fondo.

Todo eso ha cambiado. Para empezar, dispones de una buena trama que forma una sólida base para las distintas misiones. El equilibrio de poder entre uno de los señores del crimen organizado de Estados Unidos y su homólogo brasileño se ve afectado cuando el contable del mafioso estadounidense llega a un trato con el jefazo brasileño. Tanner y su nuevo ayudante, Tobías Jones, se ponen en marcha para atrapar al contable renegado y así evitar la probable guerra entre narcotraficantes a nivel intercontinental.

La acción se desarrolla desde la cosmopolita urbe de Chicago hasta la amenazadora Río de Janeiro, pasando por La Habana (aunque el juego dé un pequeño salto en el tiempo y sea la de los años cincuenta) y la pecaminosa y

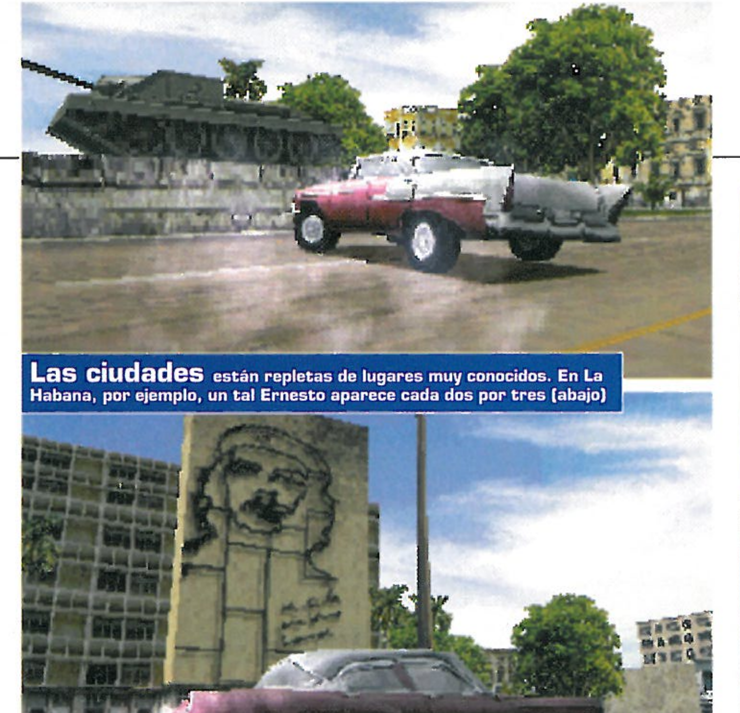
SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

GRAND THEFT AUTO 2

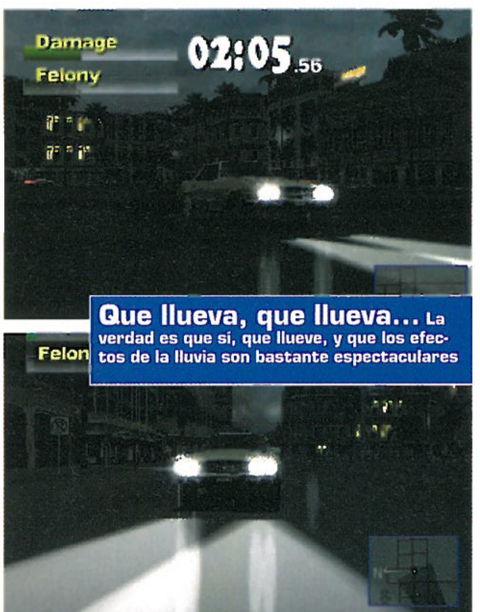
(PSMag 15 8/10)
No es lo mismo, pero aparece una combinación similar de infracciones a la ley y conducción temeraria



Las carreteras con curvas implican que hay más probabilidades de que patines y te salgas de la calzada si te entusiasmas demasiado



Las ciudades están repletas de lugares muy conocidos. En La Habana, por ejemplo, un tal Ernesto aparece cada dos por tres (abajo)



Que llueva, que llueva... La verdad es que sí, que llueve, y que los efectos de la lluvia son bastante espectaculares







La presencia de nuevos vehículos te da la oportunidad de reproducir escenas de películas. ¿Te suena *Speed*?

otro vehículo que esté parado en ese momento»

seductora Las Vegas. La empresa Reflections envió a grupos de fotógrafos para que realizaran reportajes sobre las distintas ciudades y, aunque los efectos en el sistema de juego sean puramente cosméticos (el sonido de las sirenas de la policía y el idioma en que te hablan), la búsqueda de localizaciones supone un paso más de esta nueva versión en su intento por resultar más genuina y cautivadora. El jugador se involucra mucho más en la partida y las misiones están más justificadas. Tienes un mayor incentivo para completar la misión con éxito y ver cómo afecta a toda la historia y hacia dónde te lleva (en términos geográficos).

Todo este cuidado por los detalles también supone un valor añadido para todos aquellos que han visitado las ciudades donde se desarrolla la acción. En la misión de Las Vegas puedes reconocer con facilidad todos esos hoteles con sus estrambóticos carteles; en Río aparecen las favelas y los peligrosos pasos montañosos, y en La Habana revivirás esa atmósfera de comunismo a la antigua usanza. Por lo que respecta a las propias misiones, existe una nueva posibilidad que hasta cierto punto cumple las esperanzas de que el juego se transformara en un *GTA* en 3D. Tanner puede parar el coche (si no le persigue la policía), bajarse, y ponerse al volante de cualquier otro vehículo que esté parado en ese momento. Y conste que no estamos ante un mero reclamo publicitario por parte de Reflections, ya que esta opción encaja con brillantez en el sistema de juego y a la vez es lo bastante limitada como para que resulte emocionante cada vez que se realiza. Tanner debe llevar a cabo ciertas tareas a pie en algunas de las misiones, y muchas comienzan en el interior de un almacén o de una zona de aparcamiento, por lo que dispones de una amplia variedad de vehículos. Ya puedes recorrer el asfalto al volante de una furgoneta, un autobús, un camión (incluso de bomberos), una ambulancia o hasta un coche de policía. Cada uno de estos vehículos tiene su propio radio de giro, sonido de motor característico, resistencia a los daños y similares. Puedes escoger entre conducir un vehículo ligero y veloz, pero vulnerable a los choques, o montar en un pesado camión de basura para disponer de un mayor poderío y ver cómo esos molestos coches de policía se estampan y rebotan contra el parachoques trasero. ▸

cuando aprietas el acelerador. Lo que a su vez implica que tienes mayores posibilidades de convertir tu vehículo en una pila de hierros humeantes

CÓMO...
PERSEGUIR AL TREN



En la tercera misión debes realizar una persecución por debajo de un paso de tren elevado muy al estilo de la película *French Connection*.



Empezarás justo debajo de las vías del tren. Sal del centro del camino y ve por la izquierda. Más adelante y a la derecha te espera un enorme contenedor, y si permaneces justo donde estás, los montones de arena disminuirán tu velocidad o bien, si chocas contra ellos con un mal ángulo, harán que el coche vire.



Sigue al tren mediante las señales que aparecen en el pequeño mapa gris de la esquina derecha. Mantente en los carriles vacíos y utiliza el claxon para avisar a los demás de que no cambien de carril: si chocas, lo más probable es que no logres completar la misión. Así pues, mientras no te alejes demasiado, puedes tomar las calles paralelas a las vías del tren y atajar o desviarte en los cruces.



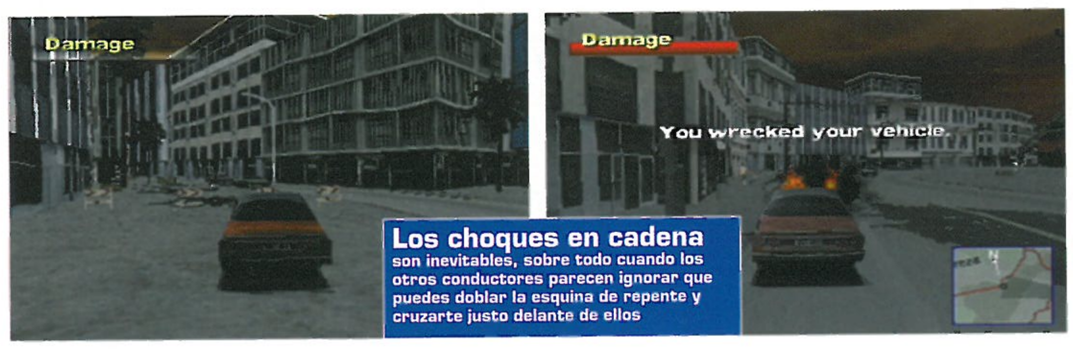
Tras recibir las instrucciones de Jones, sal del coche y sube por las escaleras hasta el andén.







Cada mapa ha sido diseñado a gran escala, lo que provoca que las misiones sean un poco más complicadas ya que puede llevar muchísimo tiempo llegar desde un extremo de la ciudad al otro. Eso sin contar con los polis...



Los choques en cadena son inevitables, sobre todo cuando los otros conductores parecen ignorar que puedes doblar la esquina de repente y cruzarte justo delante de ellos



«Ya puedes recorrer el asfalto en una furgoneta, un autobús, un camión de

En la nueva versión encontrarás sinuosas carreteras de circunvalación, carriles de acceso, pasos elevados y subterráneos. No te preocupes: sigue siendo fácil seguir la gran flecha negra que aparece en el minimapa, pero desde luego, es todo un gozo poder utilizar la pantalla del mapa principal para recorrer los paisajes urbanos, más realistas que en el anterior. Si el recorrido más obvio para llegar hasta el objetivo está plagado de polis, seguro que dispones de una multitud de rutas alternativas repletas de sorpresas en cada escenario. Incluso se habla de la aparición de coches «especiales» que acechan desde oscuros garajes: un Mini, un Lamborghini y el clásico Torino blanco y rojo de la serie *Starsky y Hutch*.

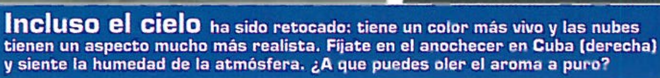
Pero lo mejor de todo es la interfaz. El planteamiento original, en el que Tanner escogía una misión a través de su contestador automático, parecía una idea genial y muy flexible en aquella época, pero te obligaba a repetir toda la partida si querías ver todas las misiones. El sistema de *Driver 2* es más lineal y menos abierto: las misiones aparecen de una en una, y la siguiente tarea aparece cuando termina la misión correspondiente. Esto también significa que, a diferencia de lo que ocurría en *Driver*, puedes buscar en tu lista de misiones completadas con éxito y ponerlas de nuevo cuando te apetezca. Las escenas de vídeo, muy mejoradas, tienen un aire casi cinematográfico, con un excelente diseño de personajes, una buena actuación por parte de los actores, y una música magnífica en algunos momentos. La increíble atención prestada incluso a aquellos detalles que no son importantes hace que una partida en solitario sea una gozada, y las secuencias de enlace le dan el necesario toque de importancia a las misiones que se van sucediendo. Aparte de la simple modalidad para un solo jugador (modo Walkthrough), existen multitud de opciones más para uno o dos jugadores en pantalla partida, las cuales, además de ser muy divertidas como subjuegos en sí mismas, son muy útiles para desarrollar esas habilidades de loco al volante. Ahí está Quick Chase (debes perseguir y destrozar a tu oponente), Quick Getaway (eres el enemigo público número 1 y los polis están locos por echarte el guante), Gate Racing (una prueba de destreza: debes conducir a través de una sinuosa línea de conos), Trailblazer (lo mismo, sólo que esta vez tienes que darle a todos los conos), Checkpoint (una prueba contrarreloj en la que debes ir a toda velocidad para alcanzar cinco pues-tos de control) y Survival (otra prueba contrarreloj: debes permanecer en la carretera tanto tiempo como te sea posible). Puedes guardar las partidas para un solo jugador en la tarjeta de memoria, lo que te ofrece la posibilidad de volver una y otra vez a intentar superar tus anteriores récords. Las opciones para dos jugadores son variantes de las partidas para un solo jugador más el fantástico escenario de Capture the Flag (estámpate contra el coche de tu adversario para arrebatarle la bandera y después corre de regreso a tu base antes de que él se estampe contra ti y te la quite). Todos los complementos son tan buenos como el juego principal (en realidad, no parecen complementos), y el modo para dos jugadores es ideal para poner la guinda a una noche de copas en el bar.

Todo el juego desprende una sensación de clase. Se han corregido todos los pequeños defectos referentes a *Driver*, y las mejoras (incluido el modo Film Director) son excelentes. El acabado gráfico final compensa con creces cualquier queja respecto a deficiencias técnicas o *pop-ups* (en algunos entornos apenas se notan), y los diseñadores se han concentrado en mejorar todo lo que hacía de *Driver* un buen



Gracias a las calles llenas de curvas los niveles son más variados, pero aún así sigue siendo divertido marcarse un giro con el freno de mano



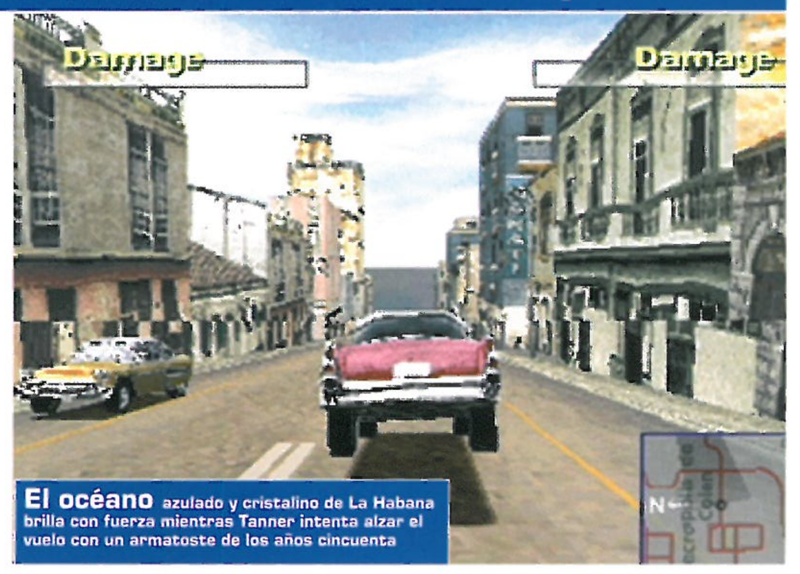


Incluso el cielo ha sido retocado: tiene un color más vivo y las nubes tienen un aspecto mucho más realista. Fíjate en el anochecer en Cuba (derecha) y siente la humedad de la atmósfera. ¿A que puedes oler el aroma a puro?

bomberos, una ambulancia o hasta un coche de policía»

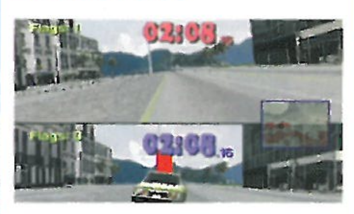
juego y en afinar la variedad y la adictividad, además de eliminar todo lo que le hacía perder fluidez (incluida la ceremonia de iniciación, divertida pero cargante, que tenía lugar en el aparcamiento subterráneo, la cual, sorprendentemente, había que superar antes de entrar en el juego principal).

Hoy día, lo habitual es sacar una secuela facilona de un buen juego para obtener un beneficio rápido, con lo que la calidad se suele ir a freír espárragos, así que encontrarte con un fabricante que dedica tanto esfuerzo y trabajo a un proyecto que, de todas maneras, se hubiera vendido como rosquillas, resulta alentador. Teniendo en cuenta que la línea que separa el cine de los juegos se va difuminando cada vez más, existe una regla que se puede aplicar en ambos campos: una secuela no será más que una simple secuela si no es capaz de remodelar por completo todo aquello que hizo grande a la primera parte y llegar a convertirse en un clásico por mérito propio. ■



El océano azulado y cristalino de La Habana brilla con fuerza mientras Tanner intenta alzar el vuelo con un armatoste de los años cincuenta

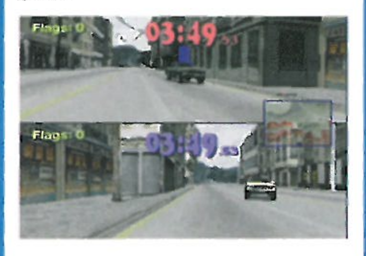
CÓMO...
CAPTURAR LA BANDERA



En primer lugar, comienza la carrera a toda velocidad y toma el camino que tenga menos complicaciones y que te lleve en el menor tiempo posible hasta la bandera (el puntito blanco que parpadea en el centro del mapa).



El que coja la bandera en primer lugar aparecerá en rojo en el mapa. Pisa a fondo y vuelve a tu base por el camino más corto y menos congestionado. No hagas nada original, sólo pon tanta distancia como puedas entre tú y tu perseguidor.



El «Desabanderado»: acepta el papel que te ha tocado y anticípate (dirígete inmediatamente hacia la base del contrario). Vigila el mapa: en el momento que tome una calle ancha y recta en tu dirección, lánzate contra él sin dudarlo.



Si pierdes la bandera a causa de un trompazo, haz todo lo posible por entorpecer la marcha al otro jugador: colea, derrapa, bloquea la calle... En definitiva, vuélvele loco. No dejes que se te escape. Y no te preocupes por las paredes: en esta modalidad el coche no sufre daños.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Ciudades espléndidas, secuencias magníficas y vehículos estupendos	9
■ JUGABILIDAD:	Diversión en estado puro. Conduce como en las películas de los setenta	10
■ ADICTIVIDAD:	Es duro (pero no imposible). Mucha variedad, multitud de opciones y modos	10

■ CONCLUSIÓN:
Una gran trama, una acción sin límites, un sonido y una música espléndidos y acordes con la imagen, unos gráficos alucinantes, una opción para dos jugadores que te enganchará...



REVIEW



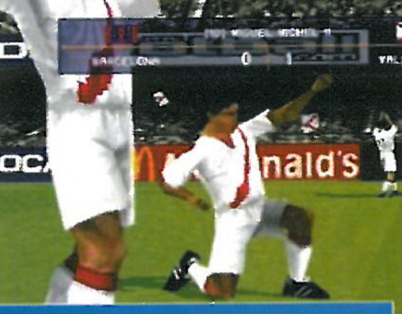


En los golpes francos da buen resultado desarrollar una jugada de estrategia. Pasas en corto a un jugador cercano, éste centra el balón en profundidad, y surge una magnífica ocasión de gol





No pierdas la ocasión de recrearte con la repetición de las mejores jugadas del partido



Las celebraciones de los goles son muy espectaculares. Fíjate en estas imágenes

EL NUEVO SIMULADOR DE FÚTBOL DE SONY PONE LAS COSAS DIFÍCILES A *ISS PRO EVOLUTION*



Esto es Fútbol 2

«Hay un repertorio muy amplio de quiebros, pases y tiros a puerta»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Team Soho
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
ISS PRO EVOLUTION
(PSMag 39, 9/10)
Gráficos increíbles, control preciso y una jugabilidad asombrosa. Un título maravilloso con el que puedes desarrollar jugadas de gol preciosas, casi sin darte cuenta. Imprescindible.

Una vez más, volvemos a encontrarnos ante uno de esos casos en los que poco importa la opinión de *PSMag*: cada uno pensará lo que quiera. Nos referimos a esas ocasiones en las que dos juegos son tan brillantes que resulta muy difícil decantarse por uno de ellos. Nos ha sucedido antes con títulos como *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* o *Colin McRae Rally* y *Michelin Rally Masters*. En esta ocasión, la balanza está entre *ISS Pro Evolution* y *Esto es Fútbol 2*. Ambos poseen unos gráficos maravillosos, una jugabilidad increíble y un control muy preciso. Pero hay una serie de detalles que los diferencian...

En gráficos, ambos juegos están muy igualados, pero también son muy distintos. Así, en *Esto es Fútbol 2*, el aspecto y movimiento de los jugadores son muy realistas. Hay un repertorio muy amplio de quiebros, pases, disparos a puerta y entradas. Esto hace que el juego sea muy vistoso y espectacular. En el simulador de fútbol de Konami, también encontramos variedad en la acción, pero no tanta. *ISS Pro Evolution* lo compensa con una cámara ágil, que ofrece siempre la perspectiva idónea para el seguimiento correcto de la acción. Si el portero saca en largo, la cámara se dirige rápidamente hacia el lugar donde va a caer el balón. De este modo, puedes mover a los jugadores para que recojan el esférico en el punto exacto donde va a caer. En *EEF2*, por el contrario, la cámara sigue el movimiento de la pelota de modo que nunca estás seguro de adónde va a ir a parar.

En cuanto a la jugabilidad, ocurre lo mismo. Tanto *EEF2* como *Evolution* son muy jugables, pero tienen rasgos muy diferentes. En *Esto es Fútbol 2*, puedes avanzar por el terreno de juego cómodamente realizando pases, gracias a una interfaz muy práctica. A medida que avanzas, aparecen unas flechas que indican dónde puedes centrar el balón de forma precisa. El problema es que resulta extremadamente complicado hacer regates y avanzar con el balón controlado. Todo lo contrario que en *ISS Pro Evolution*, donde puedes regatear de forma eficaz y sencilla, pero es algo difícil encontrar un compañero desmarcado para pasarle la pelota. Esto te obliga a crear tus propias jugadas para llegar al área contraria. El resultado de eso es un fútbol más intuitivo y realista. Así pues, si te gustan los juegos de fútbol variados, dinámicos y rápidos, te encantará *Esto es Fútbol 2*. Pero si lo que quieres es un simulador de fútbol que permita crear preciosas jugadas muy elaboradas, debes recurrir a *ISS Pro Evolution*. Ambos son imprescindibles en la colección de todo amante del fútbol en PlayStation. No te los puedes perder. ■



VEREDICTO



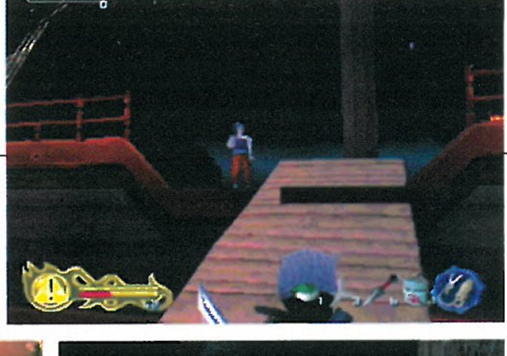
GRÁFICOS:	Los jugadores tienen un aspecto fantástico	9
JUGABILIDAD:	Un juego de pases dinámico y vistoso	9
ADICTIVIDAD:	Sobre todo en el modo multijugador	9

CONCLUSIÓN:
El movimiento de los jugadores es más realista que en *ISS Pro Evolution*, y los pases son bastante más efectivos. Aunque el control de balón es más preciso en el juego de Konami...




APRENDE
A VOLAR...
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Hawk ha vuelto y esta vez ha vuelto con nuevas pruebas, trucos e innovadora tecnología (Editor de Pistas de Skate en Tiempo Real, creación de tu propio Skater). Compite contra los grandes profesionales.
Apariciones estelares:
BURQUINST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON / LASEK
MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS.
Incluye música HIP-HOP y Punk: Rage Against the Machine, Naughty by nature, Papa Roach y más.
bluetorch
DOWNLOAD THE TONY HAWK'S PRO SKATER 2
PC DEMO AT WWW.BLUETORCH.COM
...SIN NECESIDAD
DE ALAS.
ACTIVISION
www.activision.com
PlayStation
Dreamcast.
NEVERSOFT
PC CD ROM
GAME BOY COLOR
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70









Pincho de ninja. Por desgracia, a menudo los ataques tipo kamikaze acaban en una muerte súbita. En consecuencia, para acabar con esos cuatro estúpidos guardianes es mejor esconderse y aparecer de pronto ante ellos

¡CUIDADÍN! QUE LOS SABLES DE SAMURAI HACEN MUCHA PUPA...



Tenchu 2: Birth Of The Assassins

«Éste no es uno de esos juegos donde te puedes cargar a innumerables

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	SEJ
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno
RESTRICCIÓN DE EDAD	+ 18 años

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

TENCHU (PSMAG 23 9/10)
No tan fluido como la secuela, pero más divertido si cabe

Existe una idea preconcebida sobre los ninjas, que los describe como guerreros honorables. Si un *daimio* (uno de los caciques del Japón feudal) hubiese encargado sus servicios como asesinos, ladrones o espías, los ninjas habrían perdido su reputación entre los demás *daimios*. Serían considerados como vil escoria y, en una sociedad en la que el honor era un valor esencial, deshonrarse de esta forma equivaldría a una transgresión de primer orden.

Pero ahora estamos en el año 2000 y ¿a quién le importa la historia? Está claro que a *Tenchu 2* no, porque combina la práctica ninja y el código de honor bushido de los samuráis para crear un ninja bastante poco honorable. Pero no te preocupes, porque aún así *Tenchu 2* es un juego buenísimo.

Los *fans* del *Tenchu* original ya saben de qué va la cosa. En el papel de Rikimaru o de Ayame, dos jóvenes ninjas, te enfrentas a una serie de misiones en las que debes demostrar tu sigilo, tu astucia y tu capacidad estratégica. Para luchar cuentas con una espada, un gancho y un completo arsenal formado, entre otras cosas, por ungüentos curativos y artificios de pólvora.

Lo único que debes evitar es combatir abiertamente con el enemigo. Éste no es uno de esos juegos donde te puedes cargar a innumerables malos y acabar la partida sin ningún rasguño. No: aquí los guardianes, los centinelas y otros guerreros con los que te vas enfrentando son bastante mortíferos, y si te pones a luchar directamente contra un ninja armado con hojas de katana envenenadas, puedes llegar a sufrir de lo lindo.

Pero, como también recordarán los *fans* del juego original, hay otras formas de derrotar a los guerreros enemigos. Si mantienes pulsado ◎ pasarás al modo Sigilo, con el que te mueves más lentamente que en el modo normal, pero lo haces en absoluto silencio. Siempre que te mantengas fuera del campo visual de tus oponentes y te acerques a ellos desde un lado o desde atrás, podrás cargártelos con un sencillo golpe de espada. Si lo haces bien serás recompensado con una de las violentas secuencias cinematográficas del juego, en las que tu ninja se carga al malo con bastante estilo. No hace falta decir que este título es bastante sangriento: al cabo de 20 minutos, te parecerá que te has lavado los ojos con una botella de tinta roja.

Uno de los puntos más interesantes de *Tenchu 2* es la forma en que el jugador aprende a aprovechar el terreno en beneficio propio. Después de los primeros intentos descubrirás que es inútil entablar un combate directo, porque consumes demasiados esfuerzos y muchas veces no logras derrotar a tu enemigo, sino sólo igualarlo. Es mejor considerar el escenario que te rodea como un arma que juega a tu favor: ¿qué pasaría si te subieras a aquel árbol con el gancho? ¿Puedes dejarte caer detrás de un enemigo cuando pase y eliminarlo tranquilamente? Enseguida

Todo lo que sube, baja. Nuestro ninja estaba paseando alegremente por el parque, y de pronto se ha encontrado con un tipo que caía del cielo

Aún queda uno vivo: se trata del enemigo de la máscara. Tírale de los cuernos y estrangúlalo. Nunca más se pondrá ese horrible disfraz de carnaval... ¡Estúpido!

malos y acabar la partida sin ningún rasguño»

empezarás a utilizar estrategias creativas, y los diferentes terrenos que vayan apareciendo, ya sean un bosque, un pueblo costero o una colina abrupta, te ofrecerán un amplio repertorio de posibilidades.

La única pega es que esta versión no se diferencia demasiado del original: para empezar, no hay ningún movimiento nuevo, sino sólo un montón de misiones basadas en el sigilo. Pero tampoco hay que juzgarlo con demasiada severidad, porque el juego sigue siendo apasionante, divertido y adictivo, y cuando una misión resulta demasiado difícil para tí, te ves realmente impelido a intentarlo de nuevo. Así que demos la bienvenida a estos ninjas tan poco rigurosos desde el punto de vista histórico: *Tenchu 2* es imprescindible si te perdiste la primera versión, y también vale la pena en caso contrario.



Almacén de misiones. Con *Tenchu 2* puedes crear nuevos niveles y personajes

CÓMO...
SER UN ASESINO SILENCIOSO



Se trata de lo siguiente: tienes que utilizar la sorpresa en tu favor, en lugar de basarte en la fuerza bruta. El truco está en aprovechar la cobertura para acercarte a tus enemigos.



Ahora desplázate con la espalda contra la pared más próxima y utiliza el botón de Mirar (L1) para no perder de vista a tu rival. No salgas hasta que no estés completamente seguro de que te da la espalda.



Si lo haces bien, tendrás el placer de contemplar una fabulosa secuencia de vídeo en la que Rikimaru demuestra su talento con la espada y se carga a su enemigo con una eficacia y un estilo impecables.



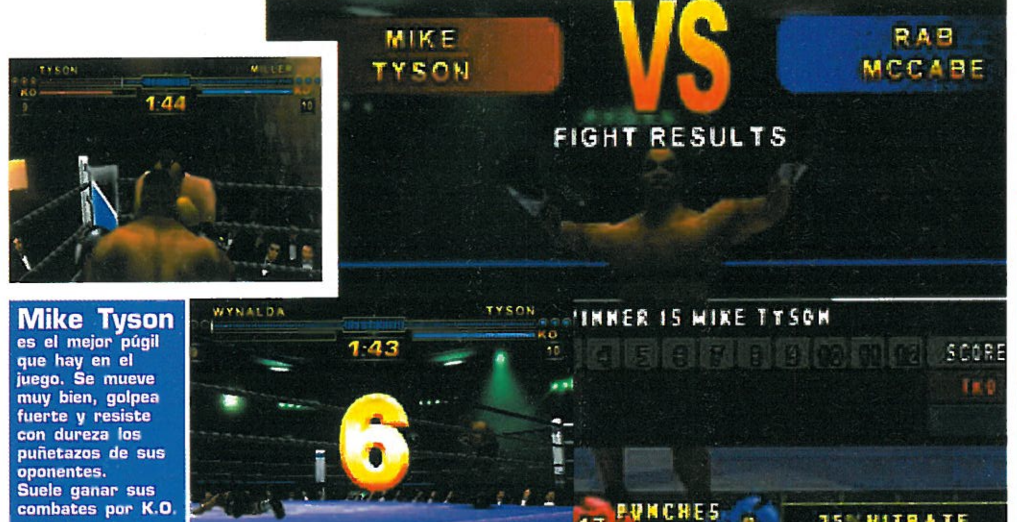
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Más fluidos que antes	8
JUGABILIDAD:	Duro y difícil, pero factible	7
ADICTIVIDAD:	Con el editor de misiones aumenta el tiempo de juego	8

CONCLUSIÓN: Pierde un par de puntos porque, comparado con el original, resulta ser poco más que una colección de misiones. Aún así, es un título apasionante y permite jugar durante mucho tiempo.

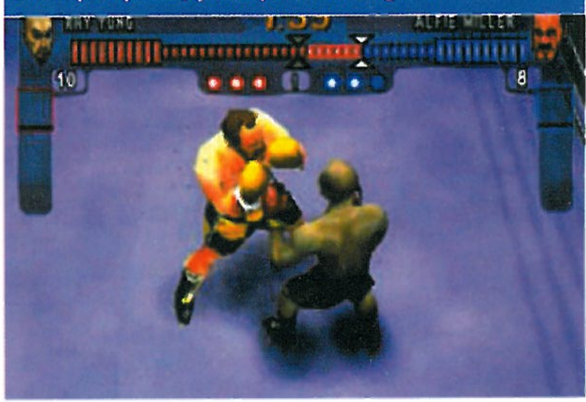


SOBRE 10



Mike Tyson es el mejor púgil que hay en el juego. Se mueve muy bien, golpea fuerte y resiste con dureza los puñetazos de sus oponentes. Suele ganar sus combates por K.O.

Puedes pelear contra boxeadores de otras categorías de peso. Resulta muy interesante ver cómo lucha un peso pluma con un peso pesado, y saca partido a su agilidad



EMPUJONES, PUÑETAZOS Y MORDISCOS EN LA OREJA. ASÍ BOXEA MIKE TYSON

Mike Tyson Boxing

«Tras un par de peleas, sabrás fintar y lanzar golpes contundentes»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Codemasters
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

KNOCKING KINGS 2000

(PSMag 38, 7/10)
Un juego lleno de viejas glorias del boxeo, con buenos gráficos y control mediocre. Era el mejor simulador de boxeo para Play hasta la llegada de *Mike Tyson Boxing*.

Enciende tu PlayStation. Siéntate cómodamente en el sofá. Abre un refresco, bebe un trago y mira la pantalla. Agarra el pad con tus manos. Paséate por los menús de opciones. Elige un buen púgil y prepárate para luchar. Dos auténticos gladiadores poligonales están a punto de partirse la cara a puñetazos en el salón de tu casa. La velada promete ser muy interesante: está en juego el título mundial de la WBF. Suena la campana y... ¡a pelear!

Bienvenido al maravilloso mundo del boxeo en PlayStation. Te presentamos el nuevo *Myke Tyson Boxing*, uno de los mejores simuladores de boxeo que hemos probado. Aunque, por desgracia, eso no es decir demasiado. La inmensa mayoría de los juegos de este deporte son irremediablemente mediocres. Tan sólo el divertido arcade *Ready 2 Rumble* y el simulador *Knockout Kings 2000* se salvan de la quema.

En *Myke Tyson Boxing*, debes enfrentarte nada menos que a 16 campeones del mundo de la federación internacional de boxeo, en diversas categorías: Slick Nabby Ellis, Rhy Zung, Alfie Miller, Rab Maccabe, etc. Es cierto, no son tan conocidos como las glorias de *Knockout Kings 2000* (Sugar Ray Leonard, Mohamed Ali o Jake La Motta), pero tienes a Myke Tyson para noquearles a todos.

Además, existen 5 modos de juego diferentes para que te lo pases en grande. Hay un modo de práctica en el que puedes entrenarte con un *sparring* profesional para aprender todos los movimientos y golpes. Así, tras un par de peleas, sabrás fintar, lanzar directos y conectar *uppercuts* (gancho lanzado de abajo arriba, directo a la barbilla). El control es cómodo e intuitivo, y permite moverse por el cuadrilátero con soltura para esquivar o lanzar golpes. El único problema es que resulta algo lento. Después de cada puñetazo, tu boxeador tarda unas décimas de segundo más de las necesarias en lanzar el siguiente, y si no te cubres, tu oponente aprovecha para golpearte y ponerte la cara como un cromo. Así que más vale que te protejas.

Cuando hayas aprendido a repartir buenos mamporros, podrás jugar en el modo «Torneo». Entonces te enfrentarás a los otros púgiles del juego para intentar ganar el título. Aunque, si lo prefieres, puedes competir en el modo «Mundial» y convertirte en un principiante que sigue los consejos de Mike Tyson. Como ves, el juego es bastante completo. Lástima que el control sea lento y la variedad de movimientos algo escasa... Después de lanzar los 4 o 5 golpes contundentes una y otra vez, descubrirás decepcionado que no hay muchos más. Aun así, *Mike Tyson Boxing* es un simulador de boxeo más completo que *Knockout Kings 2000*. Y aunque no es tan divertido como *Ready 2 Rumble*, seguro que gusta a los *fans* del boxeo. ■

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Se echa de menos algo de naturalidad	7
JUGABILIDAD:	Falta variedad de golpes	6
ADICTIVIDAD:	Modos de juego interesantes	7

CONCLUSIÓN: Gráficos decentes, un control muy cómodo e intuitivo y modos de juego interesantes. Tiene todo lo que se le puede pedir a un simulador de boxeo, salvo un control rápido y un poco de variedad en los golpes.

7 SOBRE 10



JOYTECH

¡ Entra en la realidad !



Volante Jordan F-1

Dual Shock
Cambio de marchas en palanca y semi-automático
Pedales con tacto progresivo
Posibilidad de graduar el ángulo de giro
Disponible para PSX/PS2, Dreamcast y PC

¡ Réplica exacta del que incorporan los monoplazas Jordan de Fórmula 1 !

Motor Bike

Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
Empuñaduras de goma
Gas y freno analógico para aceleración y frenados progresivos
Gran sensación y precision en los giros
Sistema de sujeción con ventosas y abrazaderas
Disponible para PSX/PS2 y PC



Especial Memory Card

- Capacidad de 1 Mb
- 15 bloques para guardar 15 partidas
- Producto oficial y exclusivo Memory Card F.C. Barcelona

F.C. Barcelona
KLUIVERT 9
GERARD 14
GUARDIOLA 4
RIVALDO 10

Manchester United
GIGGS 11
KEANE 16
YORKE 19
BECKHAM 19

¡ Consigue tus jugadores favoritos !

Distribuidor exclusivo de productos Joytech

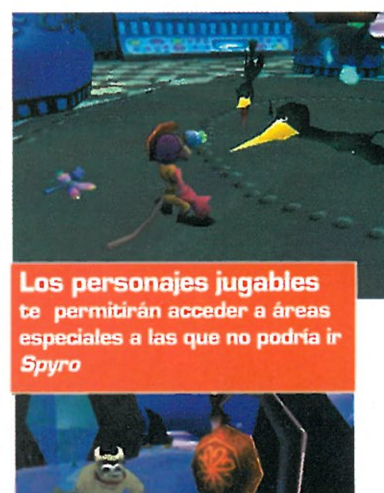
www.flexiline.es

FL flexiline

Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es







Los personajes jugables te permitirán acceder a áreas especiales a las que no podría ir *Spyro*



Rescatar huevos, rescatar amigos, rescatar aldeanos... *Spyro,* el rescatador

¿OTRO *SPYRO?* LAGARTO, LAGARTO... O MEJOR DICHO: DRAGÓN, DRAGÓN...



Spyro, el año del dragón

«En esta ocasión encontrarás más personajes jugables, ésa es la mayor de las novedades»

DISTRIBUIDOR	**Sony**
FABRICANTE	**Insomniac Games**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Castellano**
PRECIO	**6.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**Uno**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SPYRO THE DRAGON

(PSMAG 24, 8/10)

El primer *Spyro* es genial, nadie debería perdérselo. Pero si lo hiciste, *Spyro, el año del dragón* es una fantástica ocasión para remediarlo

Sí, otro *Spyro,* pero no temas, que no es un clon de los anteriores. O al menos, no con el descaro con el que el segundo era un clon del primero. Aquí encontrarás novedades suficientes como para hacerte con él, si te gustó alguno de los anteriores. Aunque también con razones suficientes para no comprarlo, si aquellos no te gustaron. Dicho de otro modo: *Spyro, el año del dragón* es como los dos *Spyro* anteriores, pero más completo. Cuenta con novedades, sí, pero su aspecto, su sistema de juego, sus escenarios, sus gráficos y su sentido del humor, son los de siempre.

En esta ocasión encontrarás más personajes jugables, ésa es la mayor de las novedades de esta tercera entrega. Cada uno cuenta con sus propias habilidades, y unos podrán hacer las cosas que otros no pueden. Nada nuevo, en otros juegos, pero al menos confiere variedad de la serie de nuestro dragonzuelo preferido. También, en ocasiones, conducirás vehículos. Tampoco es nuevo en otros juegos, lo sabemos, pero sí aquí. Y más minijuegos y áreas secretas. No, tampoco es una idea que nadie haya tenido antes, pero... Lo dicho.

Spyro, el año del dragón no presenta ideas absolutamente nuevas con las que justificar su existencia, pero recurre a las excusas que usan el resto de los desarrolladores para perpetuar sus series (*Crash, Tomb Raider*). La cuestión esta vez no es si ofrece cosas que no tuvieran sus antecesores, sino otra más peliaguda: ¿las novedades que contiene son suficientes? Sin duda, lo habrían sido en *Spyro 2*. Pero éste es el tercero, ya. Demasiados *Spyro* para tan poca evolución.

Para quienes hayan estado en otro planeta en los últimos años, y no conozcan los juegos anteriores, diremos que *Spyro, el año del dragón* es un juego de plataformas y aventuras en 3D. Escenarios enormes con cientos de ítems que recoger, personajes con los que hablar, puzzles muy originales, pruebas de habilidad, infinidad de estancias secretas y zonas por explorar, minijuegos preciosos... Todo lo de los anteriores. Y además, más personajes que controlar y algunas ocasiones en las que conducir vehículos, esta vez. Los minijuegos se han multiplicado, los escenarios están todavía más recargados y hay más personajes con los que hablar. Spyro conserva en su cabecita todos los conocimientos que adquirió en los juegos anteriores, claro: salta, planea, nada, bucea, escala...

Tan simpático como siempre, algo más grande que sus antecesores, con más secretos que nunca, y con un salpicón de novedades totalmente convencionales. Más que suficiente, para sus fans. «Otro *Spyro*», para el resto. Eso sí: si no tienes ningún *Spyro* en tu colección, y piensas hacerte con uno, elige éste. Es el más grande, completo, variado, divertido y simpático de todos. ¡Y algo más difícil!

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Geniales... como siempre. **8**
JUGABILIDAD:	¡Cinco personajes jugables! **8**
ADICTIVIDAD:	Es enorme, y está lleno de secretos **9**

CONCLUSIÓN:
No cabe duda de que es el mejor Spyro de la serie, pero... las novedades que presenta son las que debería haber tenido la segunda parte, hace mucho tiempo.



puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!



para todos los juegos de **SNOW&SKATE**

360modena
RACING WHEEL





Official Licensed Product

SHOCK²

www.guillemot.com

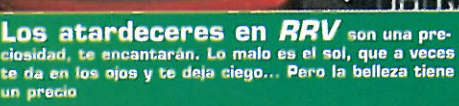
PlayStation1, PSOne y PS2

THRUSTMASTER®



Ésta es la nueva chica Ridge Racer: Ai Fukami. Es modelo, su fruta preferida es el melón y la persona a la que más admira en el mundo es a Reiko Nagase. Claro, qué va a decir





Los atardeceres en *RRV* son una preciosidad, te encantarán. Lo malo es el sol, que a veces te da en los ojos y te deja ciego... Pero la belleza tiene un precio



YA LO DECÍA EL DÚO DINÁMICO (LÉASE EN CASTELLANO): *RIDGE RACER* LA AURORA BOREAL... ¿O QUIZÁS LA CANCIÓN NO TENÍA NADA QUE VER CON ESTO? DA IGUAL



Ridge Racer V

«*Ridge Racer V* es, con una clarísima diferencia, el mejor

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

RIDGE RACER TYPE 4

(PSMag 28, 10/10)
Ya sabemos que es para PSone, pero ¿con qué quieres que comparemos RRV en PS2? ¡Es el primer juego de carreras que analizamos en esta consola! El primero de muchos, seguro.

Al margen de tu secreta pasión por el Dúo Dinámico, lo que está claro es que te gusta la serie *Ridge Racer*, ¿verdad? Desde que Namco lanzó el primer *RR* (con la primera PlayStation), los juegos de carreras no han vuelto a ser lo mismo. Seguro que una de las joyas de tu colección es, al menos, *Ridge Racer Type 4*. ¿Qué mejor juego para estrenar una PS2 que un *Ridge Racer*, como hicimos con la gris? «Ridge» y «Racer» son casi los apellidos de las consolas de Sony... Vale, vale, dejamos los ataques nostálgicos para otro momento.

Lo cierto es que la serie *RR* no ha cosechado sólo éxitos. El género de las carreras arcade siempre ha despertado pasiones y odios, a cuál más intenso. Si unos buscan divertirse de inmediato con algo bonito, rápido y superjugable, otros buscan juegos duraderos que se disfruten poco a poco durante mucho tiempo. La eterna dicotomía entre simuladores y arcades. Y en esta ocasión, la buena/mala noticia se repite: *RRV* es tan arcade como sus antecesores. Quizás más.

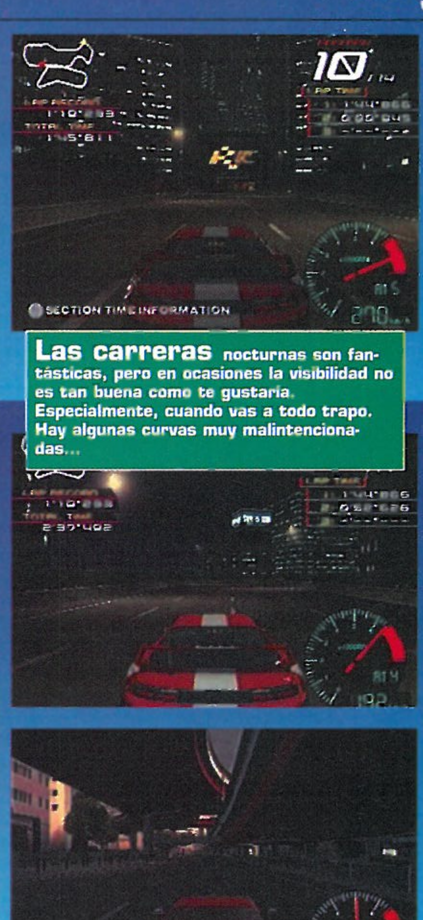
Namco ha hecho esta vez una especie de homenaje a la serie, poniendo en tu PS2 algo así como una «Colección *Ridge Racer* elevada a la enésima potencia». Los coches y circuitos del primer juego, algunos coches de los demás *RR*, y todo envuelto en gráficos de 128 bits, aliñado con unos cuantos detalles nuevos.

RRV es, con una clarísima diferencia, el mejor *RR* de la serie. Pero no sólo por sus gráficos. En una PS2, no tenían más remedio que ser mil veces mejores. De lo que estamos hablando es del resto, de lo que nada tiene que ver con la potencia de la consola: jugabilidad, diversión, atractivo, velocidad, diseño, adictividad. De todo lo que hizo deliciosos a sus antecesores. Todo ha mejorado aquí.

La variedad de tipos de coches ha aumentado considerablemente porque, desde el principio, tendrás a tu disposición hasta seis coches. No es que haya más coches que en *RRT4*, sino que hay más coches diferentes entre sí. Si en *RRT4* había 2 marcas de tipo Grip y 2 de tipo Drift, aquí hay 6, pero cada una de un tipo. A ver, recordatorio: en *RRT4*, los Drift eran los que derrapaban una barbaridad, y los Grip no derrapaban (sólo perdían adherencia para aumentar el giro). Bien, pues ahora, en lugar de dos estilos, hay 6. Si un coche Drift derrapa al frenar, el de otra marca (también Drift) derrapa al soltar el acelerador, y el de otra, al soltarlo y volverlo a pulsar. Sí, suena complicado, pero es más fácil de entender de lo que parece. En cuanto des un par de vueltas con cada coche, entenderás cómo se conduce cada uno y cuáles son sus peculiaridades.

La cuestión es que la variedad de estilos de conducción se ha triplicado respecto a la del anterior *RR*, como sucede con los circuitos, ahora muchísimos más. No sabríamos decirte cuántos exactamente porque... contarlos resulta complicado. Esta vez, como en los tres primeros títulos de la serie, todos están localizados en el mismo escenario: una enorme ciudad, con zona costera, montañas, larguísimas autopistas, casco urbano... Cada circuito es un trazado distinto por el escenario, pero siempre en la misma ciudad (The Ridge Racer City). En *RRV* encontrarás circuitos prácticamente idénticos, con un tramo de unos pocos metros diferente o circuitos radicalmente distintos, que sólo tienen en común la línea de meta; o circuitos que ya has visitado, pero al revés y de noche... ¿Hasta qué punto puede contarse como «otro circuito» uno que ya





Las carreras nocturnas son fantásticas, pero en ocasiones la visibilidad no es tan buena como te gustaría. Especialmente, cuando vas a todo trapo. Hay algunas curvas muy malintencionadas...

Si conoces el primer *RR*, no te costará reconocer sus circuitos. Tampoco falta la línea de meta de todos los *RR*, con el enorme edificio de espejo sobre el primer túnel

CÓMO... DISFRUTAR DE UNA RADIO

La verdad es que, hoy día, encontrar algo interesante que oír por la radio es prácticamente imposible. Por eso, la gente de Namco ha incluido su propia emisora en el juego.



Entra en la opción Ridge Racer FM, selecciona el circuito y la hora del día que más te gusten, y entra. Un locutor de radio te dará la bienvenida a la emisora (en inglés).



Después, a ritmo de tecno del bueno, disfrutarás de una especie de *replay* con multitud de coches, cámaras, ángulos... Más o menos, como el modo Music Video de *RRT4*.



Naturalmente, podrás cambiar la canción y las cámaras cuando quieras. El locutor de radio hará un breve comentario entre canción y canción, como si de verdad estuvieras oyendo la emisora de la ciudad.

Ridge Racer de la serie»

conoces al revés? Es complicado. Con todo, la variedad de trazados es considerable: circuitos rápidos y anchos, al principio; otros mucho más retorcidos, para experimentados conductores; otros con enormes zonas rectas y curvas muy cerradas; otros con muy poca visibilidad y curvas que se ven demasiado tarde... Si alguna vez te ha gustado un *RR*, éste se convertirá en tu preferido sin lugar a dudas. Pero si lo tuyo son exclusivamente los simuladores estilo *Gran Turismo*...

En todo caso, *RRV* no deja de ser un debut en PS2. Compara el primer *RR* de PSX con *RRT4* o la versión mejorada de *RR* que venía de regalo con éste. Nada que ver. *RRV* es fabuloso, pero todavía está lejos de explotar como es debido las posibilidades de la nueva máquina de Sony. Esto es algo que podrás ver con el tiempo, puedes estar seguro. ¡La PS2 puede hacer mucho más! Y lo hará, algún día. ■



El efecto de brillo sobre la chapa de los coches es bastante natural, y está muy bien hecho. ¡Te encantará! Al menos, hasta que veas los coches de *GT2000*

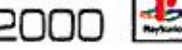


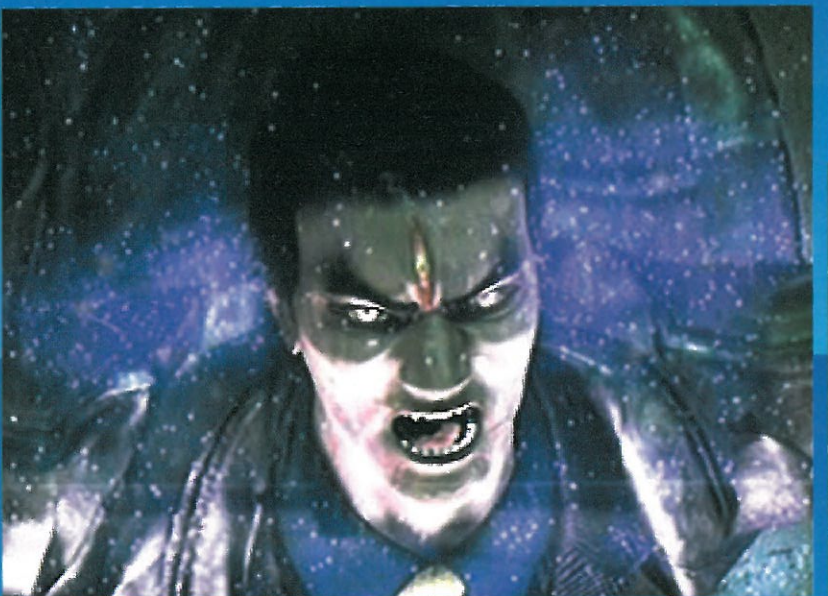
VEREDICTO

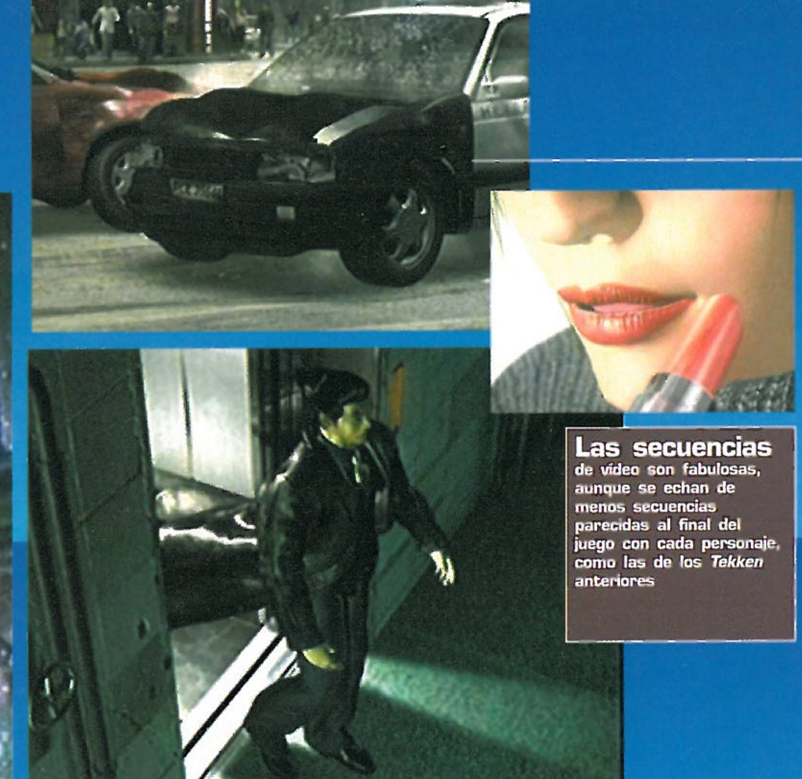
■ GRÁFICOS:	Fabulosos, pero PS2 puede hacer más **8**
■ JUGABILIDAD:	Seis tipos de conducción, infinidad de circuitos **10**
■ ADICTIVIDAD:	Enorme, más aún que los anteriores *RR* **9**

■ CONCLUSIÓN:
Es el mejor juego de la serie con muchísima diferencia. Y, por ahora, es el mejor juego que hemos visto para PS2. Pero aun así, a Namco le queda mucha guerra que dar en el futuro.









Las secuencias de vídeo son fabulosas, aunque se echan de menos secuencias parecidas al final del juego con cada personaje, como las de los *Tekken* anteriores

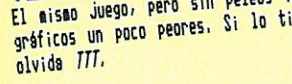
UNA CONSOLA DE SONY SIN UN *TEKKEN* BAJO EL BRAZO, SERÍA COMO UN BOCADILLO DE CHISTORRA SIN PAN: ALGO PRINGOSO, DESAGRADABLE E INCOMPLETO

Tekken Tag Tournament

«Es una auténtica maravilla si lo comparas con el resto de la serie,

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...


TEKKEN 3 (PSMag 21, 10/10)
El mismo juego, pero sin peleas Tag y con gráficos un poco peores. Si lo tienes, olvida *TTT*.

Siempre lo hemos dicho: Namco levanta consolas. Estos muchachotes han dado un buen empujón a Dreamcast con el fabuloso *Soul Calibur*, y fueron los principales responsables del éxito de PSX cuando salió (*Ridge Racer, Tekken, Air Combat*...). Echa cuentas, por favor: ¿qué consola acaba de salir? La PS2, de Sony. ¿Y cuáles son los juegos de PS2 que más deseas probar? Los mejores: *Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V* y, quizás, *Moto GP*. Última pregunta: ¿de quién son estos tres juegos?

Sin embargo, lamentablemente, la cosa esta vez no ha comenzado como lo hizo hace años con la gris. Si entonces los juegos de Namco para la nueva consola eran «la repanocha» comparados con todo lo que existía entonces, los que salen para PS2 ahora sólo son «muy buenos». *RRV* es una auténtica maravilla si lo comparas con el resto de títulos de la serie, pero para una consola de 128 bits, sabe a poco. Y *Tekken Tag Tournament*... El caso de *Tekken* es mucho peor: de éste esperábamos mucho, mucho, mucho más.

No es que sea un mal juego —eso, siendo de Namco, es poco menos que una blasfemia—, pero tampoco es tan bueno como debería. Es un *Tekken 3* con mejores gráficos y más personajes. Pero ni los gráficos, ni los personajes son los que deberían ser. Los personajes son todos los aparecidos en la serie hasta el tercer título, con algunos luchadores nuevos que se limitan a tomar movimientos prestados de otros luchadores. Y los gráficos son... Son... Vaya, nos cuesta decir esto: un insulto. No, no son feos, sólo es que no se han trabajado en absoluto. Namco ha creado escenarios 3D para los combates, de unas dimensiones increíbles y una enorme calidad de detalle. Pero no puedes luchar en ellos. En lugar de eso, estás en un suelo «eterno» en el centro de los preciosos escenarios. Por más que camines hacia el fondo, nunca llegarás a lo que ves allí (cuando parece que está a un par de metros). El suelo resbala sobre el fondo, como en cualquier *Tekken* anterior. Pero si los anteriores tenían fondos 2D y el fallo no se notaba mucho, aquí, suelo 3D con fondo 3D, el resultado da escalofríos. No se podría haber hecho peor.

Virtua Fighter 3 con escaleras y montículos, *Dead or Alive* con escenarios interactivos... Y *Tekken Tag Tournament* con un suelo eternamente plano. Unos escenarios preciosos, sí, ¿pero para qué demonios los quieres si no puedes moverte por ellos?

Los personajes de siempre, los movimientos de siempre (hay unos cuantos golpes y llaves nuevas, pero harían falta diez veces más), las opciones de siempre... Sí, están las peleas Tag, de dos contra dos, pero ¡las de *Dead or Alive 2* son mucho mejores! Eso, por no mencionar *Soul Calibur*, que siendo también de Namco, para Dreamcast, es muchísimo mejor.



La mayoría de los efectos visuales de los golpes son los de *Tekken 3*, que a su vez eran los de *Tekken 2*, que a su vez eran de...

¿Te imaginas cómo será darse de mamporros por los preciosos escenarios del fondo? ¿No? Pues más vale que te lo imagines, porque es algo que no harás nunca...

pero para una consola de 128 bits, sabe a poco»

Lo mejor de *TTT*, además de las peleas Tag y las llaves que éstas permiten hacer entre dos personajes (contra un tercero), lo mejor del juego es el modo Tekken Bowl, el simulador de bolos secreto. No tiene nada que ver con las peleas, es casi como un juego diferente, pero ¡funciona de miedo! Cada personaje cuenta con cualidades muy distintas: fuerza, mano zurda o diestra, juego de muñeca, control de su propia fuerza... Ningún juego de bolos es tan bueno como este modo secreto. Pero reconoce que no es normal que una opción «de regalo» sea más divertida que el juego propiamente dicho...

Tekken Tag Tournament es el *Tekken* más completo y bonito de la serie, y su compra es totalmente recomendable para cualquier fan de la serie o para quien no tenga *Tekken 3*. ■



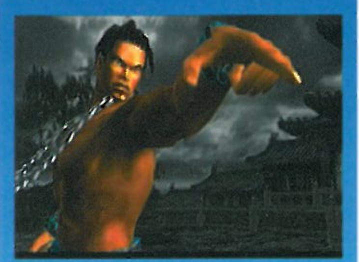
Devil siempre fue uno de nuestros personajes preferidos, aunque en realidad no es uno de los mejores personajes

CÓMO... ASEGURARSE LA VICTORIA

Hay peleas fáciles, y peleas no tan fáciles. Lo mejor para ganar siempre es...



Escoge a un personaje que ya conozcas de algún *Tekken* anterior y que pegue bien



Eddie es una fantástica elección, si



Apréndete un par de combos en el modo Practices, y combínalos tanto como puedas durante las peleas



Y si, aun así, hay alguien que se te resiste, utiliza la técnica que nunca falla: machaca todos los botones como un poseso. Ganarás



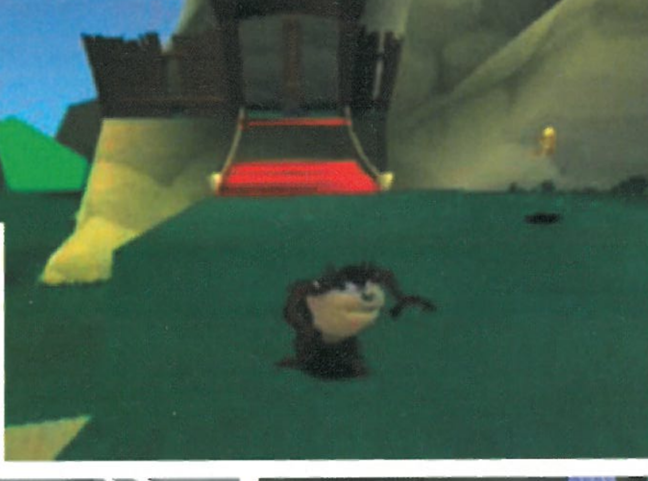
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Un uso criminal de los escenarios	7
■ JUGABILIDAD:	Los efectos de siempre, con canciones nuevas	7
■ ADICTIVIDAD:	Los mismos movimientos de siempre	8

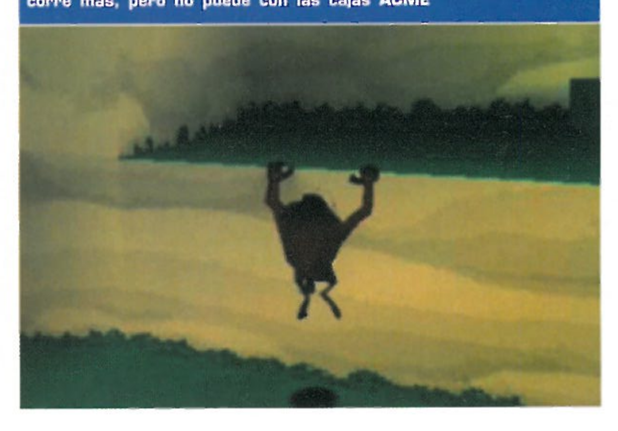
■ CONCLUSIÓN:
No es justo que Namco programe mejores juegos para una consola inferior y, desde luego, no es justo que debute con semejante «más de lo mismo» en PS2. Una falta de respeto a los *fans*.

7 SOBRE 10





Cada personaje tiene unas habilidades diferentes del otro. Taz puede levantar más peso, pero salta menos. Bugs corre más, pero no puede con las cajas ACME



Los escenarios son todos muy variados. Desde la época Arábiga a la Vikinga, cada nivel está ambientado de una forma distinta





FORMAN UNA EXTRAÑA PAREJA, PERO JUNTOS SON INVENCIBLES



Bugs Bunny & Taz en la espiral del tiempo

«Cada personaje tiene características diferentes, y eso los complementa»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Artificial Mind + Movement
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

40 WINKS (PSMag 36, 8/10)
Divertido, original y variado. *40 Winks* cuenta con unos gráficos excelentes, una jugabilidad maravillosa y mucha diversión. Si te gustan los juegos de aventuras y plataformas, no te lo puedes perder.

Sus divertidos dibujos han hecho célebre a la Warner desde los primeros tiempos de la televisión. Algunos de sus personajes forman parte de los mejores recuerdos de nuestra niñez: Bugs Bunny, Taz (el diablo de Tazmania), Lucas, el cazador, Coyote, Correcaminos y, por supuesto, Piolín. De entre todos ellos, la Warner ha elegido a Bugs Bunny y a Taz para protagonizar otra divertida aventura para PlayStation, creada una vez más por Infogrames: *Bugs Bunny &Taz Time Busters.*

El simpático Bugs ya debutó en nuestra consola con un juego bastante modesto, *Bugs Bunny: perdido en el tiempo.* En esta ocasión, el conejo más famoso de la tele ha decidido traerse, de paso, a su amiguito Taz. El resultado es un divertido plataformas de aventuras, en el que tienes que dirigir a estos dos personajes por turnos. Según el problema u obstáculo al que te enfrentes en cada momento, emplearás a Bugs o a Taz para seguir adelante. Cada personaje tiene características muy diferentes, y eso los hace complementarios. Así, mientras Bugs salta más alto y corre más rápido, Taz es capaz de levantar objetos pesados y de pelearse con cualquier enemigo sin demasiados problemas.

Los niveles están llenos de oponentes a los que hacer frente, ítems que recoger y obstáculos varios (saltos, desniveles...). Aunque lo mejor son sus múltiples y originales puzzles. Para resolverlos, debes preguntar lo que tienes que hacer a Piolín. Sí, el simpático canario que hacía rabiar al «lindo gatito». Él te dará pistas sobre lo que tienes que hacer en dada momento. La resolución de estos puzzles suele ser tan original como inesperada. Si tienes que ascender a una plataforma y sólo encuentras un punto negro en el suelo, debes acercarte con Bugs y hacer un giro para agujerear la tierra. De esta manera, el conejo excavará tan hondo, que creará varios montículos que servirán de escalones. Lo cierto es que dicho así suena un poco raro, pero cuando juegas pasas un rato bastante divertido.

Los problemas son más o menos los de siempre: gráficos modestos y un control no demasiado cómodo.

Además, la estética de algunos de los escenarios y el movimiento de los personajes recuerda mucho a otros juegos de plataformas (como el giro de Bugs, idéntico al de Crash). Al menos, los puzzles tienen cierta gracia. *Bugs Bunny & Taz* es bastante entretenido, mejor que *Bugs Bunny: perdido en el tiempo*. Pero poco más.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	En 3D, pero algo modestos	7
JUGABILIDAD:	Hay puzzles muy originales	7
ADICTIVIDAD:	En grandes dosis consigue aburrir a cualquiera	6

CONCLUSIÓN:
Un juego de aventuras y plataformas bastante original. La idea de poder jugar con los dos personajes por turnos nos encanta, y los puzzles son divertidos. Pero no ofrece nada nuevo.







boeder CARTERA PARA JUEGOS
P.V.P: 2.495
15 €



boeder BANDEJA PARA JUEGOS
P.V.P: 995
5,98 €



boeder FUNDAS PARA MEMORIAS
P.V.P: 995
5,98 €



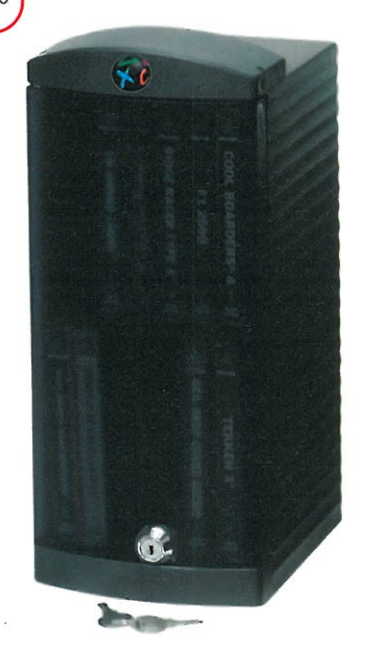


boeder CROSSCHECK GAMEPAD
P.V.P: 3.995
24,01 €

boeder TORRE PARA JUEGOS
P.V.P: 3.495
21,01 €

boeder KIT CROSSCHECK
P.V.P: 6.995
42,04 €







www.boeder.com







Desde la grada todos los «pilotos» conducen sus cochecitos. A veces, ver la carrera desde un punto fijo puede darte problemas para diferenciar la derecha de la izquierda



Escenarios interactivos, con fuentes que rodear, baches que saltar, rectas en las que activar el turbo, e incluso lluvia, en las carreras más difíciles



¿RC DE QUÉ? ¿DEGÓ? ¿ERRECÉ DE GO? ¿Y DÓNDE DEMONIOS ESTÁ ESE PUEBLO, GO? ¿EN MURCIA...?



RC de Go

«Como en *Gran Turismo*, pero con coches teledirigidos»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Taito
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

MICROMANIACS

(PSMag 40, 8/10)

No hay nada como *RC de Go* en PlayStation, pero *MicroManiacs* y *MicroMachines V3* son lo que más se le parece. Con todo, *RC de Go* es algo muy diferente. Un término medio entre *Gran Turismo* y *MicroMachines*... O algo así.

La verdad es que el nombrecito se las trae... Pero todo tiene su explicación. Es un juego de Taito, que lleva ya algún tiempo haciendo arcades. El primero fue *Densha de Go!* (sólo en Japón), una expresión mitad japonesa y mitad inglesa que significaría algo como «Let's go by Train!» («¡En marcha en tren!»). Más o menos.

A *Densha de Go!* le siguió otro juego llamado *Jet de Go*, de aviones, que tampoco salió de Japón. Y el tercero ha sido *RC de Go*. Tradúcelo si quieres como «¡En marcha en RC!», si así le ves sentido. Pero, claro, puede que no sepas qué es un RC... ¡Vaya con el nombrecito, pues sí que da problemas!

Los RC son las maquetas a escala motorizadas de vehículos reales (aviones, coches, lanchas, helicópteros...). En este caso, algo parecido a los coches de pilas, pero con motores de gasolina de dos tiempos. Seguro que los has visto en alguna tienda especializada de un centro comercial: coches compuestos por una parte mecánica (suelo, ruedas, motor, amortiguadores) y una carcasa de plástico (que suele imitar a la forma y aspecto de un coche de verdad).

De eso va *RC de Go*, de competiciones de coches RC, un *hobby* muy extendido en Japón, algunas zonas de Estados Unidos y, también —aunque no tanto—, en el País Vasco. No, no, nada que ver con *Revolt* ni *RC Revenge*. *RC de Go* es un auténtico simulador de carreras RC: tú eres el piloto humano que dirige al coche por un circuito, desde un punto fijo y sin poder moverte del sitio, junto con los «conductores» de los otros coches. Eso, llevado a la práctica, significa que la cámara sigue al coche como lo harían los ojos de quien lo dirige: mirando al coche, pero desde lejos, con una vista isométrica (como la de *MicroMachines*, más o menos).

Como en la realidad, el modo Campeonato de *RC de Go* te permitirá obtener dinero al ganar carreras y, con él, comprar nuevos coches y componentes. Como en *Gran Turismo*, pero con coches teledirigidos. Hay decenas de piezas que mejorar y cambiar: carcasas, motores, amortiguadores, turbos. Y todo ello, con la licencia oficial de las tiendas Japan's Kyosho RC company, aunque es poco probable que las conozcas...

Gráficos espectaculares, opciones de configuración a la altura del mejor de los simuladores, un control perfecto, carreras sobre asfalto y todo terreno (con los dos tipos de coches), velocidades increíbles y antenitas vibrando en lo alto de los vehículos. Si alguna vez soñaste con comprar un coche RC y no te lo pudiste permitir —son carísimos—, ahora podrás tener todos los que quieras por lo que vale un juego. Las imágenes que ves en esta página no hacen justicia a *RC de Go*, son mejores de lo que jamás imaginarías. ¡Sería un crimen perdérselo!

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Fabulosos, con algunos efectos geniales	8
JUGABILIDAD:	Como un *GT*, pero de RC	9
ADICTIVIDAD:	No hay palabras para describirla	10

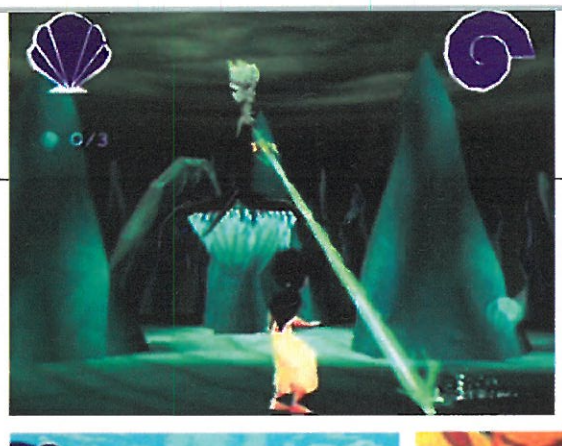
CONCLUSIÓN: *RC de Go* es algo que nadie debería perderse. Mejor que la mayoría de juegos de carreras que conoces, aunque con coches RC. Todo depende de si te gustan ese tipo de carreras.

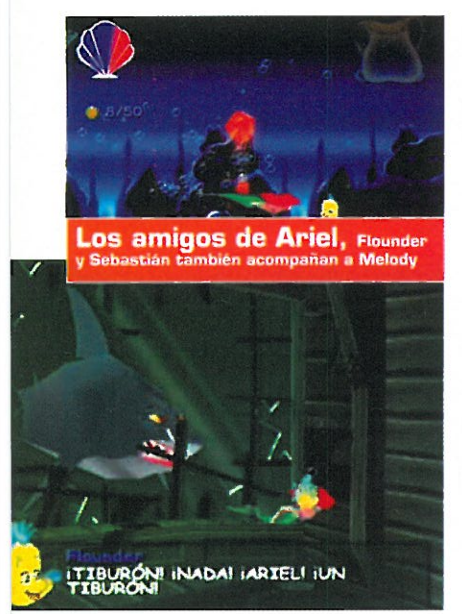


SOBRE 10



Final Fantasy IX
TUS HÉROES PREFIEREN
PlayStation
MAX





Los amigos de Ariel, Flounder y Sebastián también acompañan a Melody



Los niveles de Melody son levemente más difíciles, porque con este personaje no puedes defenderte. Sólo moverte de un lado a otro



Lo mejor, como siempre, son las secuencias de vídeo. Aunque seguramente, ya las habrás visto hace años

LOS HIJOS SIEMPRE DAN PROBLEMAS. Y MÁS AÚN CUANDO SON HIJAS DE SIRENAS FAMOSAS



La Sirenita 2

«Cada nivel dura, explorándolo absolutamente todo, unos dos minutos»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Disney Interactive/ Blitz Games
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TARZAN (PSMAG 36, 7/10)
Bastante más variado en cuanto a escenarios y minijuegos, gráficamente aceptable, divertido, simpático y corto. Bueno, larguísimo si lo comparas con *La Sirenita 2.*

Sólo Disney se atreve a lanzar juegos donde lo mejor son las secuencias de las películas en las que se basan. El negocio debe ser rentable porque no se cansan: *Hercules, Bichos, Tarzan, Aladdin, Dinosaurio, Mulan...* Estreno en pantalla, estreno en PlayStation. Aunque salga directamente en vídeo, sin pasar por el cine, como en este caso y en el de *Aladdin.* Una vez más, un juego sólo para Disney-adictos. O para usuarios de PlayStation que todavía coman «potitos».

Cada nivel dura, explorándolo absolutamente todo, unos dos minutos. Y si te lo pasas de un tirón, unos 40 segundos. Comienzas siendo Ariel, en la primera peli, y en el quinto nivel, empieza el argumento de la segunda *Sirenita.* La aventura continúa entonces con Melody, la hija de Ariel. El sistema de juego es el mismo para las dos protagonistas, ya sea bajo el mar o en tierra: recorrer escenarios diminutos de izquierda a derecha, recoger todos los ítems y salir del nivel. Muchas veces tendrás que retroceder para pillar algo que antes no estaba, claro (eso puede alargar el nivel unos minutos más).

Gráficos simplísimos, secuencias de vídeo de las pelis, una durabilidad de unos 20 minutos —con tiempos de carga— si te lo pasas de tirón, y como una hora, si lo exploras todo. La animación es floja, y tu personaje (sea quien sea) se mueve con torpeza en cualquier medio. Los controles varían según el nivel, pero en ningún caso funcionan bien. Te atascas en todas partes, no haces lo que quieres, aciertas siempre que lanzas una piedra a un enemigo y tu personaje recoge todos los ítems por sí solo. Ariel cuenta con un ataque paralizador, pero en todo el juego no hemos sido capaces de utilizarlo bien ni una vez.

Doce niveles, más cortos que sus tiempos de carga y secuencias de vídeo. Además, el último nivel es un plagio absoluto de *Tarzan,* pero con dificultad cero: subir por la cornisa de una montaña (sin ser perseguido) y lanzar piedras (en lugar de frutas) a la mala malísima. Consigue todas las perlas y monedas del juego para obtener minijuegos extra. Éstos son simplísimos, pero casi más largos que el juego propiamente dicho. E igual de aburridos.

Hay más inconvenientes. ¿Por qué las voces están bien traducidas y los textos contienen cosas como «*accesando* a la tarjeta de memoria»? Estamos de acuerdo en que es un juego para niños y, por lo tanto, no debemos ser tan duros con él. Pero es que presenta errores que hasta los menos iniciados reconocerán.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Escenarios diminutos. Lo mejor son las secuencias de vídeo	4
JUGABILIDAD:	Avanza de izquierda a derecha hasta el final	3
ADICTIVIDAD:	Se acaba antes de saber si es adictivo o no	4

CONCLUSIÓN: Cualquier adulto lo considerará minúsculo y poco original. Tiene problemas con los textos (mal traducidos) y su jugabilidad es mínima. Además, está basado en dos películas viejísimas...



4 SOBRE 10

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

HURACÁN CARTER

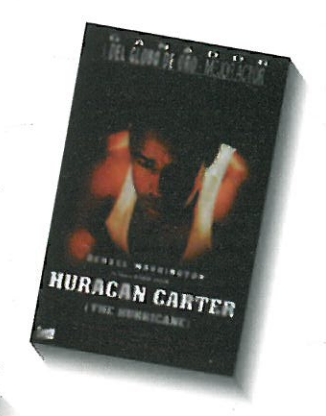
Dirige: Norman Jewison
Interpreta: Denzel Washington, Vicellous Reon Shanon y Deborah Kara Unger

H*uracán Carter* cuenta la historia real de Rubin Hurricane Carter (Denzel Washington), un boxeador de color que fue condenado por un delito de asesinato que no cometió. Era la época de los *hippies*, Martin Luther King y la lucha por las libertades de la población negra. Por ello, el caso se convirtió en un auténtico mito. El mismísimo Bob Dylan escribió una canción contando la historia de su vida. Sin embargo, la lucha por su causa fue perdiendo fuerza, hasta que Rubin Hurricane Carter se olvidó por completo de sus esperanzas de libertad. Dieciséis años después, un adolescente negro con problemas de adaptación leyó su autobiografía, y decidió hacer todo lo posible por Carter.

La película varía en intensidad a lo largo de su extenso metraje, pero la historia es tan interesante que termina por engancharte hasta el final. Denzel Washington estuvo boxeando durante un total de seis meses, dos horas diarias, para preparar este papel. El resultado es una interpretación digna, pese a sus limitados recursos. Merece la pena destacar el papel de Dan Hedaya, como el detective Della Pesca, una pieza fundamental en la trama del film.

VEREDICTO: **Una película interesante, que por desgracia resulta demasiado lenta. Aun así, Washington no lo hace del todo mal, y los diversos personajes que aparecen en la vida del protagonista llenan el film de gran emotividad.**

7/10



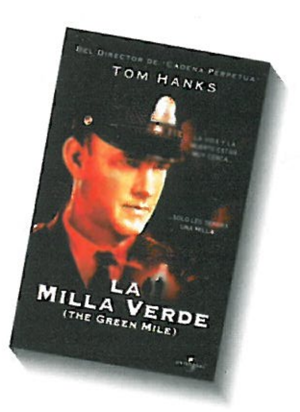
LA MILLA VERDE

Dirige: Frank Darabont
Interpreta: Tom Hanks, David Morse y Michael Clarke Duncan

Paul Edgecomb (Tom Hanks) es un venerable anciano que vive recluido en un asilo, y cuenta a una amiga las vivencias de su época como funcionario de prisiones en el temido Corredor de la Muerte (también conocido en el film, como la Milla Verde). Y especialmente, recuerda el caso de un corpulento hombre de raza negra llamado John Coffey (Michael Clarke Duncan), que tenía unas facultades mágicas para curar a las personas. Una historia muy emotiva en la que Tom Hanks se mueve como pez en el agua.
Con esta película, Frank Daramount vuelve a introducirse en el universo particular y atractivo de las cárceles, tras el éxito de la célebre *Cadena perpetua* (1994). En esta ocasión, el guión es una adaptación de una novela de seis entregas publicada por el prolífico escritor norteamericano Stephen King, en 1996 (*El pasillo de la muerte*).
Tiene momentos intensos y emocionantes, aunque en muchas ocasiones se estiran ideas que podrían haberse contado en un par de tomas. Puede llegar a resultar larga y pesada, a ratos, aunque en conjunto merece la pena.

VEREDICTO: **Tres horas de película que podrían haberse recortado un poco. No obstante, a pesar de su lento avance (en ocasiones innecesario, en otras inevitable), merece un notable en casi todos los aspectos.**

8/10



EL COLECCIONISTA DE HUESOS

Dirige: Phillip Noyce
Interpreta: Denzel Washington, Angelina Jolie y Michael Rooker

La camaleónica Angelina Jolie interpreta a Amelia, una joven policía novata que descubre, por accidente y en extrañas circunstancias, un cadáver. Las pesquisas de un eficiente y respetado detective tetrapléjico (Washington) descubren que no se trata de un incidente aislado. Ambos, detective y policía novata, llevarán a cabo un duro trabajo de investigación para encontrar al asesino, atando cabos muy sueltos y enlazando pistas muy dispersas. El resultado es una especie de *thriller cuasi-ridículo* en el que nada es coherente, ni lógico, salvo en las mentes de los dos protagonistas. Y el guionista, quizás.
Con esta película, la hija de John Voight, Angelina Jolie, dio el salto definitivo a la fama, que luego sería ratificado con creces gracias a un Oscar absolutamente regalado por *Inocencia interrumpida*. Lo único que aporta aquí, como de costumbre, es un sofisticado *look* agresivo. Y lo mismo se puede decir de Denzel Washington, cuyo papel de tipejo profundo e inteligente aburre más que una N64. Es una pena que el director de cosas como *Juego de patriotas* (1992) o *El Santo* (1996) haya caído tan bajo como para dirigir esta especie de *Seven* venido a menos. En fin...

VEREDICTO: **Nadie se la debería tragar. Ningún detective de nuestra galaxia sería capaz de atar cabos tan dispersos. Un guión de chiste, una estética a lo *Seven* pero en cutre, un reparto equivocado... No se salva nada.**

5/10



NOVEDADES MÚSICALES



BUFFALO TOM
A-sides From Buffalo Tom –1988 to 1999

Buffalo Tom fue una de las mejores bandas del panorama del *grunge* melódico de los años noventa. Sin embargo, su música brillante quedó eclipsada por el éxito increíble de los grupos de Seattle (Pearl Jam, Alice in Chains y, sobre todo, Nirvana). Sus canciones estaban llenas de poesía y fuertes emociones *teen*, camufladas bajo un aspecto áspero de guitarras distorsionadas y ritmos rockeros. De hecho, algunas de sus baladas han sido parte de la banda sonora de nuestras series favoritas (*Esta es mi vida, Dawson crece...*). Su música mezcla sabiamente los arpegios más sofisticados y melódicos con ritmos de batería muy marcados. El resultado es un sonido vibrante y precioso que se recoge ahora en su álbum recopilatorio: *A-sides From Buffalo Tom – 1988 to 1999*. En él puedes conocer la extraña evolución de un grupo que comenzó haciendo música punk, y terminó creando algunas de las mejores baladas de rock *indie* de los noventa. No te lo puedes perder.

VEREDICTO: **Un álbum imprescindible para todo amante de la música *grunge*, los arpegios de guitarra sofisticados o el rock melódico de nuestro tiempo.**
9/10

MADONNA



Music

Desde los tiempos de *Like A Virgin*, Madonna ha explotado su sexualidad para convertirse en una exitosa mujer de negocios. Sus trabajos discográficos no tienen un valor relevante en la historia de la música, pero las campañas de marketing que los acompañaban han asegurado las ventas: un escándalo sexual, un cambio de *look* y a vender discos por millones. Todo esto no significa que esta muchacha de origen italiano no tenga talento. Con el tiempo, ha aprendido a cantar, bailar y desnudarse con gracejo. Además, la producción de todos sus discos es muy buena. Eso por no hablar de las coreografías. Sería imposible hablar de Madonna sin recordar el mítico videoclip de *Vogue*, cuya canción criticaba ferozmente el mundo de la moda. Pero bueno, todo eso pertenece al pasado. Ahora, Madonna es una mujer madura y algo más equilibrada, que ha lanzado un nuevo disco: *Music*. Más o menos, un más de lo mismo, pero con más tecno que nunca y algunas canciones lentas relativamente agradables.

VEREDICTO: **En *Music* encontramos un puñado de buenas canciones, que intercaladas entre varios temas de relleno abominables. Aun así, el CD se deja oír, gracias a su excelente producción.**
7/10

NOVEDADES EN CINE

O BROTHER!

Dirige: Joel Coen
Interpreta: George Clooney, John Turturro, Tim Blake Nelson, John Goodman y Holly Hunter



Los hermanos Coen han vuelto, y con ellos llega otra historia brillante, llena de personajes delirantes y situaciones atípicas. Los creadores de clásicos maravillosos como *Fargo, Muerte entre las flores* o *El Gran Lebowsky* se atreven absolutamente con todo. Y todo, en esta ocasión, significa mezclar el género del musical de los años treinta, con *La Odisea* de Homero, *El Mago de Oz, Las uvas de la ira* y el *bluegrass* tradicional del sur. Aunque, eso sí: agitado, etiquetado y filtrado bajo el prisma particular de los Coen. Y es que *O Brother!* es mucho más que una película desternillante. Es una comedia clásica, un musical y una retorcida versión de *La Odisea*. En ella, George Clooney da vida a un Ulises caradura, de labia fácil y bigote a lo Clark Gable, que escapa de una cárcel en el delta del Mississipi de los años treinta. Sus compañeros de huida serán el malhumorado Pete (John Turturro) y el dócil y sencillo Delmar (Tim Blake Nelson). El camino de regreso a su Ítaca personal se verá interrumpido una y otra vez por un sinfín de situaciones extravagantes y divertidas, desde el encuentro con un violento vendedor de Biblias (John Goodman) a la reunión de un grupo del Ku Klux Klan, o el canto de unas sirenas en el río. Al final del viaje esperan un tesoro, una esposa (Holly Hunter), y alguna que otra sorpresa.
Una película que derrocha tarros de gel fijador, redecillas para el pelo y toneladas de sentido del humor. La fotografía es una maravilla, la dirección es magistral y el guión es tan brillante como el de cualquier peli de los Coen.

VEREDICTO: **Divertida, inteligente, original, maravillosa, genial... Una película a la altura de los anteriores trabajos de los Coen. Posee una estética clásica fabulosa, que se renueva con la fotografía maravillosa de Joel Coen.**

10/ 10

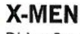
LA CELDA

Dirige: Tarsem Singh
Interpreta: Jennifer López, Vince Vaughn y Vincent D'Onofrio

Bienvenido a un viaje alucinante al interior de la mente de un asesino en serie. Sus más terribles sueños, pesadillas, deseos y traumas serán revelados en Cinemascope para ti. ¿Te atreves a cruzar ese umbral de lo desconocido? ¿Sí? Entonces ve al cine de tu ciudad, saca una entrada para *La celda*, y acomódate en la butaca. El espectáculo está a punto de empezar... Carl Stargher (Vincent D'Onofrio) es un asesino perturbado que ha construido una celda en una granja abandonada. En ella, ahoga a sus víctimas para posteriormente practicar un macabro ritual con sus cuerpos. Pero un día, Stargher es capturado por el FBI, y cae en estado de coma irreversible. Catherine Deane (Jennifer López) es una terapeuta infantil que está experimentando con un sofisticado método para entrar en la mente de sus pacientes. Este método permite pasear por su inconsciente, tratando de estimular sus deseos y pasiones. El FBI pedirá a Catherine que penetre en la mente de Stargher para que averigüe dónde está la celda, para poder así salvar a la última víctima.
La película está dirigida por el debutante Tarsem Singh. Este señor ha sido el creador de vídeos musicales para gente como Suzanne Vega o REM, y ha dirigido los anuncios publicitarios de algunas de las marcas más famosas del mundo. Como resultado, su debut en el cine no está nada mal. El film tiene una estética surrealista estupenda, aunque en más de una ocasión poco explorada. El guión contiene numerosas incoherencias y el reparto es bastante pobre (aquí no incluimos a Vince Vaughn, que se sale). Símbolos oníricos acertadísimos a los que no se presta la atención necesaria y numerosos errores de principiante. Con todo, deberías verla.

VEREDICTO: **Es más que un debut, pero menos que una buena película. No obstante, la estética de la mente del malo es más que convincente. Lástima que queden tantas ideas en el tintero, y tanta cinta vacía.**

7/ 10



X-MEN

Dirige: Bryan Singer
Interpreta: Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen, Famke Janssen y Anna Paquin



Por fin, tras varios meses de espera, y la llegada anticipada del juego para PlayStation, ya está entre nosotros *La Patrulla X*, o más exactamente, *X-Men*. El film llega de la mano del director Bryan Singer, responsable de *Sospechosos habituales*, y viene precedido por su fenomenal éxito en las taquillas de cine yanquis. Los *freaks* fanáticos de los cómics saben que están ante la oportunidad de ver a los héroes más famosos de la Marvel (después de Spiderman) en formato Cinemascope, por primera vez. Alguno incluso puede que se acuerde de la antigua serie de televisión de *La Patrulla X*.
Sin embargo, lo que quizás no saben los amantes de este popular tebeo es que ni el director, ni el actor protagonista del film, Hugh Jackman (Lobezno en la película), habían oído hablar nunca de *La Patrulla X*. Jay y Silencioso Bob, los héroes de las historias de Kevin Smith (*Dogma*), se lo tomarían seguramente como una tremenda afrenta. Aunque después de ver cómo ha quedado el film, se tranquilizarían un poco. Y es que *X-Men* es una buena película de superhéroes. ¡Increíble!
En un futuro lejano, los niños nacen con un factor X en los genes que les dota de extraños poderes especiales, dándoles la capacidad de mutarse. La humanidad mira con desconfianza y miedo a esta nueva raza de seres, que buscan la aceptación entre los hombres «normales». Mientras, en el seno de esta comunidad mutante ya se han formado dos bandos: los que quieren destruir a los humanos (los malos), y los que desean convivir pacíficamente con ellos (los buenos). Lobezno y sus compañeros, comandados por el profesor Xabier, tratarán de acabar con los malévolos planes de Magneto, el «megamalo» de la historia.
Una película bien dirigida, que ha transformado la estética de Power Rangers de los chicos de *La Patrulla X* en trajes serios de color negro que rozan —sólo— el estilo *Matrix*. Efectos especiales de primera, un ritmo estupendo... Lástima que el final sea un poco descafeinado.

VEREDICTO: **Una película divertida y bien dirigida. Podría haber dado más de sí, pero nos habríamos conformado con un final más elaborado. Aun así, genial. ¡Queremos una segunda parte ya mismo!**



NOVEDADES EN DVD

HOMBRES MISTERIOSOS

Dirige: Kinka Usher
Interpreta: Hank Azaria, Janeane Garofalo y William H. Macy



Nos encontramos en Champion City. Un superhéroe llamado Capitán Asombroso ha barrido por completo de las calles a todos los criminales. Por ello, el desempleo en el sector de superhéroes ha aumentado muchísimo, e incluso el propio Asombroso está perdiendo a sus patrocinadores. Pero una noche fatal, los burócratas deciden liberar del manicomio al perverso Casanova Frankenstein. A partir de ese momento, Champion City corre peligro. Asombroso es capturado por el malvado criminal y sus secuaces, y sólo un grupo patético de aprendices de superhéroe pueden salvar la ciudad. La risa está asegurada.
Con este argumento tan peculiar, se presenta *Hombres misteriosos*, basado en un cómic de Bob Burden. El guión es hilarante y la historia es bastante original. Sin embargo, a la película le falta chicha. El ritmo no es acertado, no hay tensión dramática, y algunos de los chistes son muy, muy malos (al menos, en nuestro idioma). Aun así, *Hombres misteriosos* logra mantener el interés hasta el final, gracias a que rompe todos los topicazos habidos y por haber sobre las historias de superhéroes. Una vez más, se pone de manifiesto que el elemento sorpresa es una maniobra eficaz para conseguir la atención del espectador: hay tantos giros inesperados, que al final no tienes ni la más remota idea de lo que va a ocurrir.

VEREDICTO: **Estética de cómic, superhéroes grotescos y un montón de giros inesperados en el guión. La verdad es que la película no es demasiado brillante, pero consigue mantener el interés hasta el final.**

7/ 10

TIBURÓN

Dirige: Steven Spielberg
Interpreta: Roy Scheider, Richard Dreyfuss y Robert Shaw

La playa suele resultar un lugar seguro y tranquilo al que emigran los domingueros en época estival. Sin embargo, en *Tiburón*, sus limpias y tranquilas aguas son el escenario perfecto para dar cancha a los ataques voraces de un peligroso escualo. El film relata con gran maestría la historia de un tiburón que, de forma indiscriminada, ataca a los seres humanos. Mientras, un *sheriff*, un biólogo marino y un pescador, se embarcan en una cruzada para acercarse al animal y capturarlo.
La película fue dirigida hace ni más ni menos que 25 años, por el —de vez en cuando— genial Steven Spielberg, y se ha convertido, a la postre, en uno de los films más admirados e imitados de la historia del cine. Primero, fue seguida por varias secuelas (una de ellas en 3D). Y luego fue plagiada hasta la saciedad de manera «ultra-macro-descarada» por la saga de películas infames de *Pirañas, Cocodrilos*, etc.
Recientemente, han aparecido nuevos films que revisan el estilo del clásico maravilloso de Spielberg, como *Mandíbulas* y *Deep Blue Sea*.
Sin embargo, ninguna ha logrado transmitir esa sensación paranoica de que «bañarse en la playa es peligroso», como lo hizo en sus tiempos *Tiburón*.
Ahora, este clásico del cine se edita en DVD, con un montón de extras: once minutos de escenas nunca vistas, un *making-off* de 50 minutos para que conozcas todos los detalles de su rodaje, *trailers* originales, un documental sobre los tiburones, fotos, filmografías y mucho más.

VEREDICTO: **Una película que, incluso hoy, está por encima de sus compañeras de género (sea cual sea su presupuesto). Un DVD para coleccionistas.**



DECÍAMOS EL MES PASADO QUE EL MAYOR DEFECTO DEL THRUSTMASTER ERA QUE HABÍA POCOS JUEGOS PARA USARLO, PERO ¿QUÉ PODEMOS DECIR ESTE MES?

Producto: Motorbike
Fabricante: Flexiline
Distribuidor: Flexiline
Precio: 9.995

MOTORBIKE

Está complicada la cosa. Si hay pocos juegos de *snowboard* y *skate* para justificar la compra de una tabla, como el Thrustmaster que analizamos el mes pasado, ¿cuántos juegos de motos tenemos en la gris? Decir «pocos» sería tirar por lo alto. Tres *Moto Racer.* Ninguno vale la pena. *Road Rash 3D* y *Road Rash Jailbreak.* Pasados de moda (además, parece que sólo nos gustan a los redactores de *PlayStation Magazine*, por alguna extraña razón). *Championship Motocross.* Estaba bien, pero no tanto como para justificar la compra de un periférico... *Castrol Honda* y su inminente continuación. Exactamente lo mismo que le sucede a *Championship Motocross* (cuya continuación también está al caer, por cierto). ¿Ya está? ¿No hay más juegos de motos? Bueno, seguro que hay alguno que se nos olvida, pero... ¿hay alguno que valga la pena? ¿Alguno con el que estés dispuesto a jugar durante tanto tiempo como para comprar un periférico como éste? Pues no.

Y ese no es el problema. El problema es que este «volante-manillar», el Motorbike, es un periférico de alta gama. Una joya que deberías comprarte, aunque no vayas a utilizarlo ni dos veces en tu vida. Es tan fabuloso, que nos ha tenido los últimos días rebuscando en los armarios de la redacción todos los juegos de motos que teníamos. O que parecieran de motos. Cualquier cosa. Motos de nieve, lanchas... ¡si hasta lo hemos probado con *WipEout*! Es tan fantástico, que no te resignarás a jugar sin él, aunque para ello tengas que volver a hacer caso a tus CD más olvidados.

Cómodo, suave, eficaz, con todos los botones del mando, con motores de vibración (apenas se nota el movimiento, pero ahí está), con acelerador analógico como una moto de verdad, con un indicador de luces analógico que muestra el nivel de aceleración (como los volantes de Fórmula 1 reales), con frenos de manilla como los de verdad, con los botones Start, Select y Mode camuflados bajo el aspecto de tuercas y tornillos... ¿Cómo podría alguien perderse un aparato tan increíblemente sofisticado? ¡Sería una pena!

Pero bueno, siempre hay una forma de mirar las cosas de otra manera: PS2. Vale que para PSX no hay grandes juegos de motos, ¡pero los habrá en PS2! Y naturalmente, el Motorbike es 100% compatible con ambas consolas. Este mismo mes hemos tenido el placer de probar este periférico con el simulador de motos de Namco para PS2, *Moto GP*. La aceleración en el juego no es analógica, pero aun así es divertidísimo. Y habrá más juegos de motos para la nueva consola de Sony, claro... ¿Qué opinas?







Le sucede lo mismo que al Thrustmaster, pero más grave. Puede que no haya muchos juegos de *skate* y *snowboard*, pero desde luego, son considerablemente mejores que los de motos que tenemos hasta la fecha. Quizás en PS2 la cosa cambie...



SAITEK PX3000 TILT & DOUBLE SHOCK PAD

Producto: Saitek PX3000 Tilt & Double Shock Pad
Fabricante: Saitek
Distribuidor: Corporate PC
Precio: 7.995



Podría decirse que el Saitek PX3000 Tilt & Double Shock Pad es un mando equipado con todas las ocurrencias de todos los desarrolladores de mandos para PlayStation. ¡Lo único que le falta es funcionar sin cable!

Por un lado, cuenta con todas las funciones de un Dual Shock convencional, como casi todos los periféricos. También, además de todos los botones del Dual, tiene dos motores de vibración internos. Por supuesto. Pero lo que tú quieres saber es qué tiene aparte de todo eso, ¿no? Bien, pues ahí va: un *stick* analógico con bloqueo vertical u horizontal, una rueda analógica y un modo Tilt completamente analógico. Te has quedado igual, ¿no? Claro...

A ver, el bloqueo del *stick* consiste en impedirle que se mueva hacia arriba-abajo o hacia izquierda-derecha. Para juegos de carreras como *WipEout* o de aviones como *AceCombat,* utilizar un *stick* analógico convencional puede acarrear problemas: inclinar el morro sin querer por darle a «arriba» sin darte cuenta, o al revés. Para esos casos, lo ideal sería bloquear el *stick* de forma que sólo pudiera moverse hacia los lados, y nunca hacia arriba o hacia abajo. El Saitek PX3000 puede hacerlo: basta con pulsar un pequeño botón que hay junto al *stick* y girar su base, seleccionando un bloqueo horizontal o vertical.

Luego está la rueda analógica. En la parte trasera del pad, en el centro, hay una pequeña ruedecilla de goma. Es analógica y programable, lo que significa que te servirá para las funciones que tú quieras asignarle. Por ejemplo, para las que has bloqueado en el *stick* analógico en un juego de aviones. Así, controlas la inclinación de tu avión con un pulgar, y el giro con el otro. Suena raro, pero resulta bastante cómodo para jugar.

Por último está el modo Tilt. Quizás lo hayas visto alguna vez: al activarlo, dejan de ser necesarios el stick analógico y la cruceta direccional. Basta con inclinar el mando hacia delante, para que tu personaje (o lo que sea) vaya hacia delante; inclinarlo a la derecha para que vaya a la derecha, etc. Ya sabemos lo que estás pensando: que todos los mandos con función Tilt que has probado hasta ahora eran incontrolables. Y lo eran, seguramente. Porque su función Tilt era digital. ¡Pero ésta es analógica! Te prometemos que lo hemos probado con juegos de carreras y funciona a las mil maravillas.

Eso sí, cuesta bastantes partidas acostumbrarse... ■



El Tilt & Double Shock es un «Dual Shock con todos los extras», para adictos de la sofisticación y las opciones de configuración. Funciona a las mil maravillas, pero tardarás bastante en exprimir todas sus posibilidades. Demasiado mando para un simple mortal...



SOBRE **10**

MANCHESTER UNITED SHIRT CARD

Producto: Manchester United Memory Card
Fabricante: Joytech
Distribuidor: Flexiline
Precio: 1.995

No eres del Madrid. Ni del Barça. Ni del Atlético de Madrid. Ni del Bilbao. Vaya, que lo que te va es el fútbol de fuera. ¿El Milán, quizás, que es el que les gusta a todos los fans de un equipo extranjero? Pues no, tú eres el raro de los raros: eres hincha del Manchester United. Ni siquiera sabrás qué es ver un partido de tu equipo con unos amigos en el bar...

Pero, en fin, eres raro. A otros les da por subirse a las paredes o afeitar bombillas. Tú eres del Manchester. ¡Bien, pues hasta eso puede tener ventajas en la vida cotidiana! Por ejemplo, tú puedes comprar una tarjeta de memoria con forma de camiseta del Manchester, mientras que otra gente no. Sí, claro, un seguidor del Madrid puede comprar una tarjeta del Manchester, pero no es eso lo que queríamos decir... Ya nos has entendido. En fin, que la disfrutes. ■





Una tarjeta de memoria como cualquier otra, con el clásico MB de capacidad, pero con forma de camiseta. Del Manchester United. Guay. ¿Cómo demonios se puntúa algo así...?

7

SOBRE **10**

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

Diez lotes compuestos por dos juegazos de la edición Platinum: *Final Fantasy VIII* y *Cool Boarders 3*





Ganadores de un lote de *Medievil 2 + Syphon Filter 2*:

- Roberto Ubierna. Burgos
- Elliott Preciado. Barañain (Navarra)
- Antonio Jesús Molina. Lorca (Múrcia)
- Vicenta Alfonso. Talavera de la Reina (Toledo)
- José I. Herranz. Madrid
- Marcelino Orgaz. Mollet del Vallès (Barcelona)
- José Luis Carreño. Valladolid
- Miguel Martínez Pedreira. Avilés (Asturias)
- Jaime Andrés Musal. Premià de Mar (Barcelona)
- Juan M. Oliveira. Vigo (Pontevedra)
- Miquel Migg García. Barcelona
- Fernando Pozo. Utrera (Sevilla)
- Mónica Nogales. L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
- Marcos Jiménez. Ávila
- Carlos Moreno. Churra (Murcia)



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

30% DE DESCUENTO + CAMISETA *DE PLAYSTATION MAGAZINE* SI TE SUSCRIBES



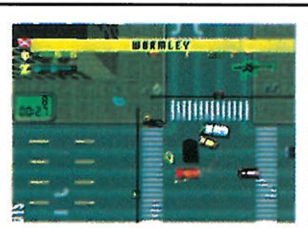
TOP SECRET

EL EQUIPO DE *PSMag* SE HA PASADO TODO EL MES OJEANDO LAS SELECCIONES EUROPEAS Y DISCUTIENDO LAS MEJORES TÁCTICAS PARA HACERSE CON LA COPA DE *EURO 2000*





Revive la Eurocopa 2000, pero consigue que España juegue mucho mejor





TRUCO DEL MES

Las calles de *Grand Theft Auto 2* son cuanto menos poco amigables, y meterte en el meollo de una gran movida criminal no contribuye demasiado a alargar tu esperanza de vida. Afortunadamente, los buenos de los fabricantes, DMA, se dignaron a incluir un par de trucos que quizá te ahorren algún que otro disgusto. Quitarse de encima a la poli es de gran ayuda, ya que así sólo dependerás de tu propia habilidad para deshacerte de los guerreros de los suburbios. Ármate hasta los dientes con todo el arsenal y ponte manos a la obra. No tienes más que introducir estos alias en lugar de tu nombre.

BIGSCORE: 1.000.000 de puntos
MUCHCASH: Dinero (500.000$)
HIGHFIVE: Multiplicador x 5
NAVARONE: Todas las armas/munición
NOFRILLS: Modo Debug
LOSEFEDS: Sin policía
ITSALLUP: Selección de nivel
DESIRES: Nivel máximo de perseguido
LIVELONG: Energía ilimitada



GUÍAS DE LOS JUEGOS

CÓMO SUPERAR

LOS MEJORES TRUCOS

TOP SECRET

Cómo superar tus problemas

VUELVE LA SECCIÓN QUE TE TRAE UN MONTÓN DE TRUCOS BIEN ENGRASADOS PARA QUE REPARES TU CONFIANZA COMO JUGADOR. ESTE MES, TE MOSTRAMOS LOS ENTRESIJOS DE *COLIN MCRAE 2.0* Y *LANDMAKER*

CÓMO... CALENTAR LOS HUESOS

MEDIEVIL 2

Aunque está muerto, circunstancia que suele dificultar considerablemente la motricidad corporal, Dan Fortesque es un hábil personajillo capaz de salir luchando de algunas situaciones de lo más espeluznantes. Pero si los malignos muertos vivientes te están dando problemas de verdad y tu espada ya no está tan afilada como solía, prueba a usar este útil código para acceder al modo Trucos. Mientras juegas, mantén apretado L2 y pulsa ←, ↑, ▢, △, →, ○, ↑, ▢. A continuación, aprieta pausa y pulsa ↓ repetidamente hasta que aparezca una nueva opción. Ésta te permitirá escoger trucos como la inmunidad, todas las armas, pasar de nivel y dinero ilimitado. Y ahora, métete de lleno en el juego. ■



LOS MEJORES TRUCOS

ALIEN TRILOGY

Selección de nivel
Introduce GOLVLXX, donde XX corresponde al número del nivel deseado. Después de elegir la opción «Aceptar» para confirmar que el código introducido es el correcto, aparecerá la frase «Truco activado». Selecciona «Salir» y empieza la partida con sólo la pistola. Ten en cuenta que si empiezas en el nivel 34 verás la secuencia final del juego.

Modo Divinidad
Introduce la contraseña 1GOTP1NKBCIDBOOTSON. Todas las armas, munición infinita, invencibilidad y acceso a todos los niveles disponibles. Una nueva opción en la pantalla del título te permitirá escoger entre las versiones PAL y NTSC. Ten en cuenta que si guardas la partida en una tarjeta de memoria sólo podrás grabar las armas y la munición.

Modo Divinidad
Pausa la partida y aprieta △ ○ ○ ▢

STREET SKATER

Tablas extra
Completa el juego llevando una tabla B.

Personajes extra
Completa el juego dos veces con personajes normales.

Abrir todas las puertas
Completa el Street Tour con todos los personajes.



CÓMO... DERRUMBAR TORRES

LANDMAKER

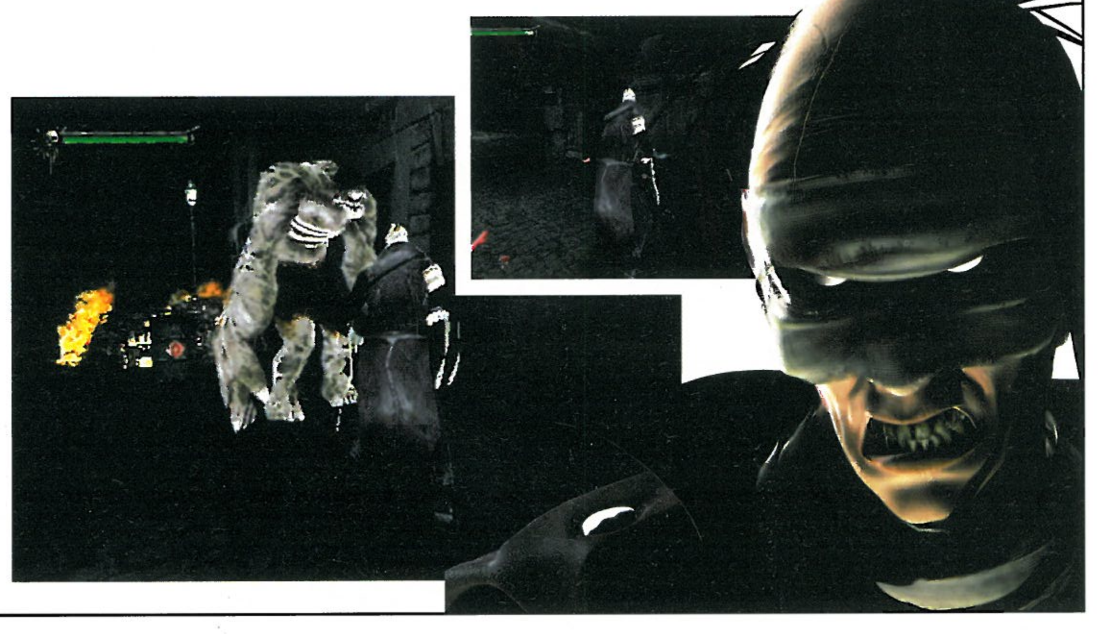
Este adictivo juego de puzzles de Taito te mostrará el lado romántico de la construcción. No más contratistas aprovechados ni constantes pausas para tomarse un quinto de cerveza. Eso sí, el juego se va complicando a medida que avanzas. Si tanto embaldosado te está poniendo de los nervios, acepta este pequeño consejo de *PSMag* para superar el problema.
Para acceder a todas las áreas en modo Puzzle, con el mando del jugador 1 o del jugador 2 introduce esta secuencia en la pantalla del menú principal: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △.
Para pasar de nivel dentro de un área aprieta ↑ or ↓ con el mando del jugador 2.
Avanzar una pantalla: ↑
Retroceder una pantalla: ↓ ■



CÓMO... TENER DULCES SUEÑOS

NIGHTMARE CREATURES II

Esta creación particularmente brutal de Kalisto es otro ejemplo de secuela que supera al original. Es oscuro, siniestro y hay mogollón de acción, la mayoría gratuitamente violenta, con muchos miembros mutilados por un hacha sedienta de sangre. No te equivoques, las cosas se pueden poner realmente feas, así que aquí estamos nosotros con un par de códigos de trucos para todas aquellas personas de naturaleza nerviosa. En el menú principal, mantén apretados R2, L1, ◎ y ⊡, y pulsa SELECT. Debería aparecer un mensaje confirmando que el código introducido es correcto. Una vez aceptado el código, comprobarás que puedes atravesar las paredes. Si te apetece probar eso de la invencibilidad, pausa la partida con START e introduce el mismo código. Selecciona la opción de trucos para conseguir vidas infinitas. ■



LOS MEJORES TRUCOS

COOL BOARDERS 2

Jugar como Snowman
Acaba el modo Competition Hard en primer lugar.

Jugar como Boss
Acaba el modo Competition Mirror en primer lugar.

Tabla Freestyle SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar de la categoría Total en, como mínimo, cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos, excepto en Tour Competition y Half Pipe.

Tabla All-Around SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar de la categoría Total en como mínimo cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition y Hard Mode.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN

Restaurar la sangre de Kain
Aprieta ↑ → ⊡ ◎ ↑ ↓ → ←

Restaurar la magia de Kain
Aprieta → → ⊡ ◎ ↑ ↓ → ←

CÓMO... PILLAR A LOS COCHES

COLIN MCRAE RALLY 2.0

El regreso de uno de los mejores juegos de carreras, con el nuevo Ford Focus en el lugar del Impreza original. Pero por si el Ford te está dando quebraderos de cabeza, o si quieres disfrutar de algunas opciones cómicas, prueba a introducir estos nombres en la pantalla de crear el perfil de un nuevo piloto.

Todos los coches: Introduce ONECAREFULOWNER
Lancer Road Car: Introduce OFFROAD
Mini Cooper: Introduce JOBINITIALY
Sierra Cosworth: Introduce JIMMYSCAR
Ford Puma: Introduce COOLESTCAR
Todos los niveles: Introduce HELLOCLEVELAND

O bien, introduce estos códigos en la pantalla de opciones de trucos para obtener los siguientes resultados.

Circuitos reflejados: Introduce RORRIMSKCART
Disparar bolas de fuego: Introduce GREATBALLSOF
(Utiliza el freno de mano para disparar bolas de fuego en el modo arcade)

Los siguientes trucos sólo funcionan en los modos de contrarreloj y rally de una pantalla.

Rebotar en los choques: Introduce RUBBERTREES
Ruedas enormes: Introduce EASYROLLER
Gravedad baja: Introduce MOONLANDER
Modo Turbo: Introduce ROCKETFUEL
Juego más rápido: Introduce PRUNEJUICE
Coches CPU agresivos: Introduce NEURALNIGHTMARE
(Sólo funciona en el modo arcade). ■







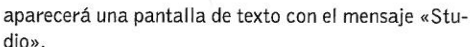
TELEÑECOS RACEMANIA

Estos códigos se introducen en la pantalla del título principal antes de pulsar START.

Para acceder a las 24 carreras, introduce la siguiente combinación de botones: ◎, △, ⊗, ◎, △, ⊗, ◎, △, ⊡, ⊗. Si has introducido el código correctamente, aparecerá una pantalla de texto con el mensaje «Principales carreras».

Para acceder a la carrera de bonificación Studio, introduce: ⊡, ⊡, ◎, ◎, ⊗, ◎, △, ◎, △, ⊡. Si has introducido el código correctamente, aparecerá una pantalla de texto con el mensaje «Studio».

Para acceder a la carrera de bonificación Archers, introduce: ⊡, ◎, ⊗, ◎, ⊡, △, ◎, ⊗, ◎, △. Si has introducido el código correctamente, aparecerá una pantalla de texto con el mensaje «Archers».



Para acceder a la carrera de bonificación Fraggle Rock, introduce: ⊗, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗, ⊡, △, ◎, ⊗, ⊡. Si has introducido el código correctamente, aparecerá una pantalla de texto con el mensaje «Fraggle Rock».

Para acceder a los créditos finales y a los juegos de bonus, introduce: ◎, △, ⊡, △, ⊗, △, ⊡, ◎, △, ⊗ Si has introducido el código correctamente, aparecerá una pantalla de texto con el mensaje «Carrera final».





WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION

Introduce estos códigos en la opción del nombre del jugador por defecto en el menú de configuración.

Para acceder al truco de la nave tipo Phantom, introduce las siguientes letras: P, H, A, N, T, O, M.



Para ser invulnerable y tener superpropulsión ilimitada, introduce: N, O, F, E, A, R.

Para utilizar el cambio automático de arma, que te da automáticamente una nueva arma cuando disparas o tiras la que llevas, introduce: U, N, L, I, M, I, T.

Para jugar utilizando naves de rescate androides, introduce: D, R, O, I, D, S.

Para ver secuencias de vídeo extra dentro del juego, introduce: H, I, T, O, M, I.

Para desvelar todos los circuitos prototipo adicionales, introduce: A, L, L, T, R, A, C, K.

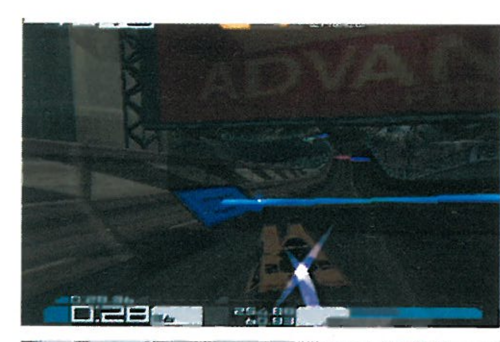
Para tener superaceleradores blancos en todos los circuitos, introduce: A, X, C, E, L.

Para tener acceso a una nueva opción dentro del menú de configuración que permite jugar con circuitos reflejados, introduce: M, I, R, R, O, R.

Para acceder a todos los equipos, introduce: C, R, A, F, T, S.

Para acceder a todos los torneos, introduce: A, L, L, T, N, T.

Para acceder a todos los torneos de desafío, introduce: A, L, L, C, N, G.





SI TU SÓLO REGATEAS CUANDO ESTÁS EN EL MERCADILLO Y ÚNICAMENTE ERES CAPAZ DE MARCAR CON UN ROTULADOR, PROBABLEMENTE NECESITARÁS QUE TE ECHEN UNA MANO CON *EURO 2000*. Y PARA ESO ESTÁ AQUÍ TOP SECRET CON MÁS CONSEJOS QUE UNA ASOCIACIÓN DE PADRES DE ALUMNOS

Euro 2000

Si te ofrecen un puesto de entrenador internacional, es imprescindible que conozcas a tu equipo como la palma de tu mano. Esta guía te proporcionará la mejor información sobre los equipos, las jugadas ensayadas, los jugadores y todas las estrategias importantes para que puedas ir pateando el culo a tus rivales. ¿Preparado para la revancha?



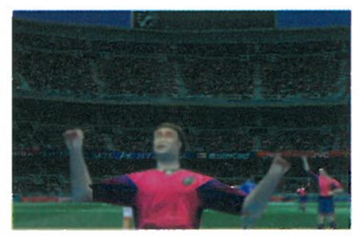
ESPAÑA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 4

El equipo español cuenta con Marcelino, Nadal y Campo, todos ellos buenos defensas centrales. Ponlos en la defensa en lugar de Salgado en la derecha y Paco atrás a la izquierda. La línea atacante es buena, pero deja a Etxeberría en el banquillo para más adelante, y pon en su lugar a Morientes, que es mejor delantero. En el centro del ataque, Raúl es un delantero excepcional, de modo que asegúrate de que le llega la bola lo más a menudo posible. Igualmente, es buena idea poner a Hierro como central porque también es muy buen jugador. El medio campo sigue siendo muy bueno, así que una disposición en 3-4-3 puede ser la estrategia más adecuada si tenemos en cuenta que el conjunto español es muy ofensivo. Complementa esto con una táctica de ataque sin cuartel. Los defensas desarrollan un juego de contención, pero pueden permitirse ser mucho más agresivos, así es que presiona al contrario desde la defensa.



Raúl es un jugador magnífico y con este ángulo de disparo, parece como si el empate estuviese a punto de caer

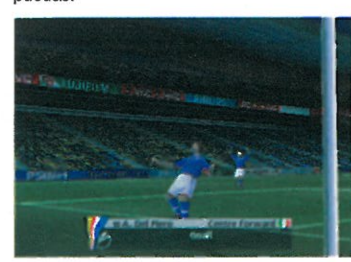


Jugar con España seguramente te reportará más alegrías de las que viviste en la última Eurocopa

ITALIA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 14

El que antaño fuera el equipo de Dino Zoff es uno de los pocos conjuntos en los que no es imprescindible toquetear alineaciones ni realizar cambios para ejecutar las mejores tácticas con el mejor once. Los mejores jugadores ya han sido seleccionados por ti, y empiezan con una estrategia extremadamente atacante. Del Piero es uno de los mejores delanteros del campeonato, con un imponente 100% en sus estadísticas ofensivas. Es, de largo, el mejor jugador del equipo y es capaz de dar la vuelta a un partido. Los defensores son lo suficientemente rápidos como para cazar a la mayoría de delanteros sin dejar de apoyar al medio campo, e incluso pueden subir a presionar a los defensores contrarios. Asegúrate de no dejar de presionar y ataca todo lo que puedas.



El 100% en ataque de Del Piero a menudo significa que éste es el resultado final cuando estás en...

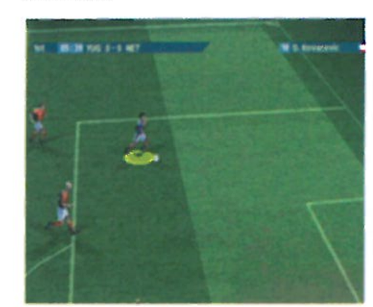


...esta posición. Con Alessandro en la selección, Italia es uno de los mejores equipos, si no haces cambios.

YUGOSLAVIA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 13

Mijatovic es un delantero impresionante, y Kovacevic, aunque sus estadísticas tienen peor pinta, a menudo mete más goles. La selección automática escoge el mejor once, excepto por la exclusión de Drulovic. Cámbialo por Jokanovic o Stankovic. Utiliza tácticas de contención para tener un equipo más cohesionado o practica el marcaje al hombre.



Kovacevic entra en el área a toda velocidad preparado para enviarla al fondo de la red



Defender en retirada puede dejar vacíos atrás, así que cambia la táctica

RUMANÍA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 8

Stelea no es que sea un gran portero, así que refuerza tu escudo defensivo cambiando a Contra por Filipescu y a Sabau por Petre (aún siendo mediocampista, es mejor atrás por la derecha). Ilie es un estupendo tirador pero el resto de delanteros no es tan bueno. Juega con un 4-4-2, ya que proporciona cobertura defensiva y hace que no notes la falta de un tercer delantero. Cambia el marcaje al hombre por la defensa en zona.



La defensa y el portero no son tan buenos como deberían



Ilie es un excepcional jugador y puede dar en el blanco con los ojos cerrados








FRANCIA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 3
Aunque el equipo es muy fuerte, la selección automática no saca el máximo provecho de la mayoría de jugadores disponibles. Frank Leboeuf no debería estar en el banquillo, ya que es un excelente mediocampista defensivo, y Pires es mejor centroderecha que Six. Una buena idea es utilizar la gran cantidad de estupendos mediocampistas defensivos que tiene Francia para defender presionando y empujar desde atrás. Lo mejor es utilizar a Dugarry y Anelka como puntas atacantes en lugar de utilizar una línea de ataque. Anelka pone el ritmo y Dugarry es bueno en el juego aéreo. Pero no olvides que con Henry, Zidane y Djokaeff en reserva, tienes muchas más opciones. Los dos últimos son jugadores muy creativos y a menudo pueden conectar con Anelka en punta, con quien comparten velocidad y habilidad goleadora.


La carrera de Dugarry ha valido la pena y ahora el desgreñado francesito se ha colocado en perfecta posición de disparo


¡Gol! Un tanto arriba contra los polacos y Francia que empieza a exhibirse como un pavo real

ALEMANIA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 5
Matthaus es mejor como jugador defensivo, así que retrasa la posición atacante con la que empieza. Puede que sea uno de los jugadores más viejos de un equipo ya madurito, pero sigue teniendo la calidad suficiente como para enfrentarse al mejor. A pesar de que retocar la posición de un jugador no parece notarse demasiado, es mucho mejor que dejarlo en el centro de la defensa. Utiliza una 3-4-3 o 3-5-2 con él como líbero barredor. En el centro del campo, cambia a Bode y Jeremies por Wosz y Hamann. Bierhoff es especialmente bueno en el juego aéreo, así que asegúrate de que tienes suficiente espacio por la banda como para meter buenos centros. En vez de atacar sin cuartel es mejor que configures una estrategia más equilibrada y asegures la defensa. Aunque siendo alemanes, hagas lo que hagas siempre acabarán dándote alguna alegría.

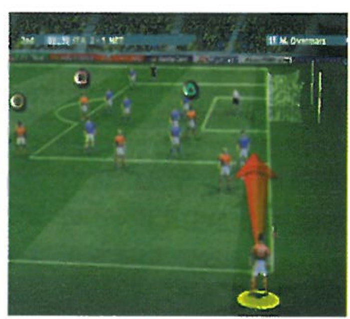

Con Matthaus en la defensa, los mejores ataques alemanes a menudo empiezan desde atrás


Bierhoff consigue entrar un remate de cabeza que iguala el partido contra España después de su afortunado gol

HOLANDA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 19
Bergkamp y Kluivert forman una pareja de delanteros de lujo y son parte esencial de la estrategia holandesa. Winter debería sustituir a De Boer en el centro del medio campo y De Boer debería unirse a Stam en la retaguardia para formar una defensa buena y sólida. De Goey es un portero más que competente. Deberías escoger un once y una estrategia atacantes para complementar el gran juego ofensivo de Davids, Overmars, Seedorf, Van Nistelrroy y Van Hooijdonk. Con esto le das más flexibilidad a las tácticas atacantes de Kluivert y Bergkamp, pero también es cierto que una línea de ataque frontal tendrá más oportunidades en los últimos metros. Aún así, simplemente trata de relajarte cuando vayas a tirar penaltis y recuerda, no podrás hacerlo peor de lo que lo hicieron ellos en la Eurocopa.


La pareja Bergkamp/Kluivert es formidable, y nos obsequia con algunos goles espectaculares


Los saques de esquina con jugadores altos y buenos delanteros son todo un respiro. Para marcar de cabeza basta con un toquecito de Ⓐ

NORUEGA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 7
Mueve a Iverson de su inusual posición defensiva y ponlo entre los atacantes. Quitar a Solbakken de la defensa para poner a Halle también es una sabia decisión. Pon a Leonhardsen como centrocampista derecho en vez de a Mykland para conseguir un mayor equilibrio, ya que Mykland está más acostumbrado a jugar de mediocampista central. Antes de empezar, cambia a los porteros, aunque ninguno de los dos es nada del otro mundo. También es buena idea jugar con cinco hombres atrás, de forma que el portero disponga de la mayor cobertura posible. En la delantera, Flo es fantástico e Iverson no, así que tanto los balones al hueco como los centros servirán. Con esto conseguirás mayor flexibilidad, siempre útil cuando se juega con Noruega. Mantén tu juego compensado, ya que en los contraataques puede que algunos delanteros consigan perforar tu mediocre defensa.


La altura de Flo no le sirve de nada en esta jugada, pero su habilidad como chutador sí


Puede que tengas problemas para defender tu portería si te enfrentas a buenos delanteros







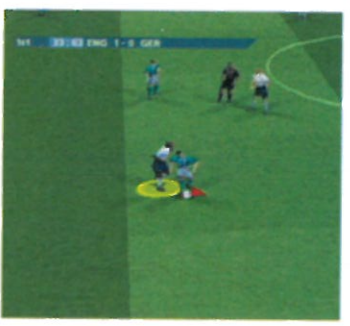

INGLATERRA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 11

Owen y Shearer forman la delantera, siendo la velocidad de Owen un arma especialmente efectiva. Aún así, si tienes previsto hacerle correr mucho, lo mejor es que dispongas de un delantero con buenas estadísticas de reserva (como Andy Cole). Teniendo a Sol Campbell en la defensa, puedes permitirte avanzar el medio campo para apoyar el ataque, ya que sabes que tienes buenos jugadores que pueden defender con eficacia cualquier bola que pase. Beckham, expelomocho y rompecorazones por excelencia, es un vehículo estupendo para hacer llegar balones a los delanteros (su especialidad es correr la banda hasta el fondo y conectar un magnífico centro). Te conviene superar cualquier tipo de odio que puedas albergar en tu corazón por el señor de la Spice Pija y mantenerle en el equipo.



Persevera en mandar buenos centros y es sólo cuestión de tiempo que empiecen a entrar goles

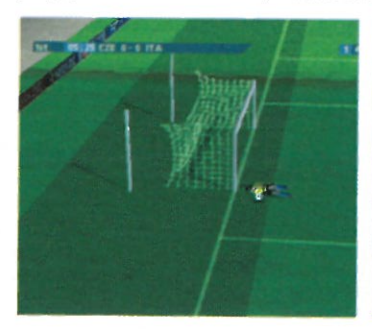


La imponente figura de Sol Campbell en defensa suele intimidar a sus rivales, que acaban perdiendo el balón

REPÚBLICA CHECA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 2

Ambos porteros son un poco torpes, así que exprime al máximo la defensa. Sabia decisión sería sustituir a Berger por Nedved, ya que es mejor jugador y jugar con cuatro defensas centrales siempre resulta sorprendentemente efectivo. Con esto conseguirás la cobertura necesaria para tu mediocre portero. Como tienes una defensa fuerte, puedes optar por una táctica de presión, pero, a pesar de ser segunda en la clasificación mundial de selecciones, los checos no cuentan con atacantes excesivamente buenos, de modo que puede que tu mejor apuesta sea limitarte a desarrollar un juego de contención. Para mejorar el ataque sustituye a Koller por Lokvenc, que también es mejor jugador. Una disposición equilibrada con un 4-4-2 es una buena elección, y te permite escoger entre no tocar el medio del campo o hacer algunos cambios por jugadores más atacantes que tienes en el banquillo.



Aunque el portero no es ninguna figura, de vez en cuando sí que hace buenas paradas y salva a los checos

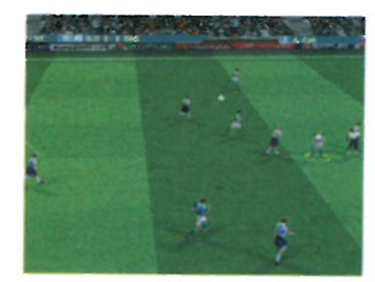


La defensa hace todo el trabajo duro y puede recobrarse de situaciones tan difíciles como ésta

ESLOVENIA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 41

Los equipos desconocidos como Eslovenia siempre pasarán serios apuros ante las grandes selecciones. Simeunovic no es bueno bajo los palos, pero cambiarlo por Dabanovic apenas representa mejora alguna. Englaro es mejor defensa izquierdo que Galic, así que cámbialos ya mismo. La defensa no es lo suficientemente buena como para soportar ser presionada, y a su vez los delanteros no son lo suficientemente buenos como para presionar a los defensas contrarios. Hasta los mediocampistas tienen problemas para conservar la pelota en su poder. Eslovenia es un equipo mediocre tirando a malo y aunque jugar al contraataque puede resultar arriesgado, quizá acabe compensando. No te compliques la vida con pases de fantasía, déjalo para equipos mejores. Trata de seguir la vieja táctica de los equipos ingleses: pelotazo para adelante y tratar de disparar entre los tres palos.



Los balones largos no son la táctica más elegante, pero sí la más efectiva con los equipos más modestos



Ocupando el puesto 41 de la clasificación mundial, no se prevé que los eslovenos lleguen muy lejos. Aquí, Inglaterra debería ganar, aunque...

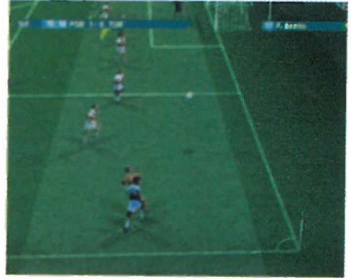
PORTUGAL

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 15

Rui Costa y Figo son ambos unos extremos de excepción, así que hazles correr por la banda y que metan balones para Sa Pinto, que en la formación 4-5-1 que sale por defecto está solo en la punta. De todos modos, deberías considerar la posibilidad de cambiar la estrategia por una 3-4-3, más ofensiva, con la que aprovecharías al máximo las habilidades de tus jugadores. Con Costa por la izquierda y Sa Pinto atacando por la derecha, tendrás una línea atacante digna de ser tenida muy en cuenta. Joao Pinto juega bien detrás de este trío como mediocampista atacante. Para evitar que los goles acaben en la red equivocada, asegúrate de que Jorge Costa juegue en el centro de la retaguardia, ya que es el mejor defensa del equipo. Con jugadores clave en ataque, en el centro del campo y en la defensa, los portugueses forman un equipo estupendamente equilibrado.

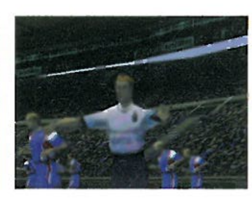


Pinto es un extremo atacante estupendo y si recibe las bolas suficientes, los goles llegarán solos



Los centros desde la banda a menudo acaban bien. Parece que los turcos van a recibir una buena tunda





BÉLGICA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 32

Tu mayor punto débil es la defensa, así que no te quedes con la disposición en 3-5-2 preseleccionada. Utiliza una 4-4-2, o hasta con cinco hombres atrás, para aumentar tus posibilidades contra los rivales. Cambia a Staelens en el centro de la defensa por Deflandre para tapar más agujeros defensivos. En la delantera, Mbo Mpenza es mejor delantero central que cualquiera de los delanteros alineados por defecto, así que sácalo del banquillo y ponlo en el once. El juego de medios es el aspecto clave del equipo Belga; hacen todo el trabajo. Los delanteros necesitan que les lleguen balones si quieren marcar y la defensa necesita toda la ayuda que puedan conseguir, así que lo mejor es cambiar la estrategia descaradamente atacante del medio campo por otra más defensiva o equilibrada.



El medio campo es el motor del equipo: apoya a la limitada defensa y mete balones a los delanteros



Mbo Mpenza demuestra ser una sabia elección como delantero central con esta internada en busca del gol

SUECIA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 16

Pettersson es un delantero impresionante y probablemente será la pieza clave en la mayoría de ataques, así que pásale balones y deja que haga su trabajo. Nilsson de medio derecho es uno de los mejores centrocampistas del torneo, con un 100% en sus estadísticas de medio campo. Puedes utilizarle para ejercer una defensa de presión o adelantarlo para que ejecute acciones maravillosas por la derecha. Kamark, el defensa izquierdo, también es muy versátil, así que lo puedes subir al medio del campo si quieres una defensa fuerte y ofensiva o dos medios rápidos e incisivos. El equipo funciona mejor con un ataque neutro que jugando al contraataque. Defender presionando es una buena táctica de juego, especialmente si dejas a Kamark y Nilsson en la defensa. Limítate a defender en zona, a no ser que estés acostumbrado a jugar con marcajes hombre a hombre.



Kamark aporta gran parte de la flexibilidad de este equipo. Puede jugar como defensa agresivo o como lateral



Pettersson deforma la red mientras la defensa belga todavía se pregunta cómo lo ha hecho

TURQUÍA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 31

Otro equipo de segunda en la clasificación que supone un nuevo reto. Ozalan es un mediocampista apañado y dominará la zona central, pero Korkmaz y Akyel, ambos buenos defensas centrales, empiezan en el banquillo, mientras el mediocampista Yalcin juega atrás a la izquierda. Reorganiza todo esto para conseguir un equipo más equilibrado. Los turcos defienden en retirada, pero el juego de contención les conviene más. Por desgracia, a menudo aparecen grandes espacios entre el medio campo y la defensa. Esto puede hacer que los rivales avancen y hagan mucho daño. Con una delantera pobre y un centro del campo mediocre, el modo más efectivo de marcar es jugar balones largos y tratar de pillar desprevenido al adversario, por más simple y poco elegante que resulte.



Defender con tantos hombres no queda muy bien, pero es lo mejor para evitar que pase la pelota



El portero hace una parada vital, siempre rodeado de su omnipresente ejército de defensas

DINAMARCA

CLASIFICACIÓN MUNDIAL: 12

Obviamente, Schmeichel debe quedarse en la portería a menos que se muera, pero el resto de la selección automática no impresiona tanto. Una opción es cambiar a los mediocampistas centrales que hay en el banquillo por los jugadores preseleccionados, así que ya sabes. Tomasson en punta es alto, pero sus estadísticas no son tan buenas como las de Gronkjaer o Nielsen (en el banquillo), de modo que la elección de delanteros depende de la táctica que utilices: si vas a atacar por el centro o si vas a colgar balones desde la banda. Helveg es un jugador esencial y un creador de juego excepcional. Además, el equipo en general parece sólido. Una formación neutra te da más opciones, pero también depende de lo ofensivo que sea tu juego. Dinamarca juega bien al contraataque, pero también son lo suficientemente buenos como para mantener la posesión de la pelota. Si quieres jugar al ataque, cambia la defensa de contención por otra presionante.



Schmeichel bloca la pelota en el aire, evitando el bochorno de verse superado por una volea estilo Suker



El gran danés pone la bola en juego, pero el juego tampoco es tan realista: no puedes oírle abroncar a sus defensas

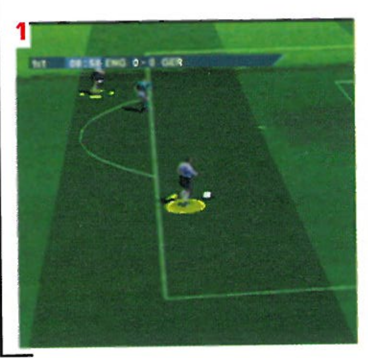
CLASE MAESTRA

DISPAROS A PORTERÍA

Los delanteros meten goles, y los goles ganan partidos, así que el aspecto fundamental a cuidar en un partido es la delantera. Con jugadores rápidos como Owen, los unos contra uno con el portero son habituales [1]. Utiliza un recorte lateral (mantén apretado L2 y la dirección en la que quieras moverte) para dejarle sentado y preguntándose dónde estás. Pero intenta no abrirte demasiado porque si reduces tu ángulo de disparo también reduces considerablemente tus posibilidades de marcar. Los delanteros menos buenos pueden utilizar el pase al hueco (siempre y cuando no haya ningún compañero delante) para improvisar un chute raso y rápido que puede ser particularmente útil si constantemente los disparos te salen demasiado abiertos o elevados.

Pulsa X dentro del área (cuando no tengas posibles receptores de pase cerca) y chutarás con el exterior del pie, lo cual es una buena alternativa. Los cabezazos obviamente son una táctica importante [2], ya que marcar después de un centro es una de las formas más sencillas de ir acumulando goles en el marcador. Las voleas y las chilenas también están muy bien, pero si tu jugador es más largo que un día sin pan, se sentirá más cómodo cabeceando el balón al fondo de la red. Cuando se busca el gol, conviene mantenerse alejado del portero, ya que éste sale muy rápido, y además un chute desde la frontal del área pequeña te deja en posición ideal para aprovechar un eventual rebote. Abordar al portero con un ángulo de 45° hace que marcar resulte más sencillo, y un poco de efecto (apretando R2 o L2) hace que al portero le cueste más retener el balón entre sus manos, si es que alguna vez llega a tocarlo.

Girar como un borracho en el último segundo puede descolocar al portero, mientras que correr en línea recta antes de chutar le pone la parada mucho más fácil. Un sutil cambio de dirección hacia cualquier lado a menudo deja vendido al portero y aumenta tus posibilidades de marcar. También, si estás corriendo a toda velocidad hacia el gol, trata de frenar un poco antes de chutar. Con esto desconcertarás a tus marcadores y dejarás al portero en mala posición.

1


2


FALTAS Y SAQUES DE ESQUINA

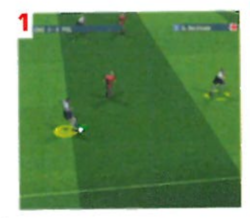
1


A no ser que estés en la línea de banda o que lleves un jugador realmente malo, prueba a chutar a portería. Aunque la mayoría de jugadores son capaces de dar efecto al balón, no seas demasiado ambicioso con jugadores menos dotados. No tienes más que apuntar por encima de la barrera a la esquadra más alejada del portero y chutar con la fuerza suficiente como para superarla. No es demasiado difícil de dominar y después de unas cuantas partidas podrás marcar con regularidad.

La táctica más efectiva en los saques de esquina depende de los jugadores que lleves. En general, un pase con el triángulo al jugador que hay a la izquierda del portero [1] te deja en una posición inmejorable para chutar o rematar de cabeza. Para chutar, gírate rápidamente tan pronto como recibas el balón y estarás en buena posición de disparo. Pulsando ◎ enviarás la pelota demasiado lejos, así que evítalo.

PASES Y CENTROS

Los pases al hueco son una buena manera de hacer que tus delanteros sobrepasen la defensa y gocen de oportunidades de disparo [1]. Pero asegúrate de no utilizar este pase desde la defensa, ya que probablemente acabes regalando la pelota a jugadores contrarios en posición peligrosa. Los balones largos a menudo alivian la presión que ejercen los delanteros del otro equipo, pero también pueden significar pérdidas de posesión. Trata de reservarlos para cuando estés en situaciones delicadas o si tus pases están siendo cortados una y otra vez por tus contrincantes, más rápidos. En este juego se trata de utilizar el pase corto y a los pies desde la defensa hasta el medio campo, de forma que sea un centrocampista quien cuele un bonito pase al hueco para el delantero. Fíjate en el indicador de pase que tienes a los pies de tu jugador, pero no siempre le hagas caso. Muchas veces, un mal pase puede llegar al jugador sin que lo corten. Pero ten siempre presente dónde están tus jugadores. Después de correr por la banda y centrar [2] el control pasa al delantero. Pulsa ◎ para chutar o ◎ para cabecear [3] y tu jugador debería rematar a la primera. Aprieta dos veces el botón y hará una volea. Si estás corriendo demasiado rápido por la banda, protege la pelota con R1 antes de centrar, o también puedes retroceder justo antes de llegar a la línea de gol y mantener el balón en juego.

1


2

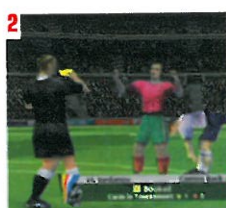

3


DEFENSA

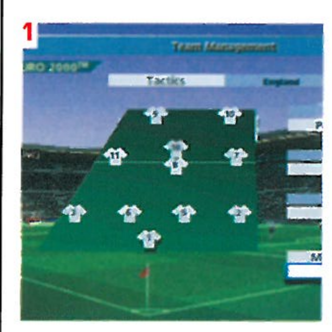
La entrada estática es la mejor manera de impedir que marque tu adversario. Las entradas con los pies por delante son difíciles de realizar y generalmente acaban con tu jugador expulsado o con una falta desde una posición peligrosa. Si estás realmente en problemas, puedes tratar de lesionar al jugador contrario entrándole en carrera cuando él también va a toda velocidad [1]. Si bien es cierto que casi con total seguridad acabarás llevándote por delante al hombre o a la pelota, esta es una medida desesperada y harás mejor ejercitándola cuando estés parado, de forma más segura y efectiva. Sigue de cerca al delantero, y si no puedes hacerle la entrada, quédate entre él y la portería para obligarle a abrirse y reducir su ángulo de disparo. Trata de evitar la entrada agresiva R1 si quieres mantener a tus once jugadores en el campo [2]. Pero esto no significa que tengas que jugar limpio todo el rato. Cazar abiertamente al delantero del equipo contrario [3] sin duda le molestará, especialmente si no te pillan.

Recuerda que aunque al portero lo controla la máquina, puedes hacer que salga manualmente utilizando L1. Pero ten mucho cuidado con la táctica Owen del recorte (véase Disparos a portería). Si sales en el momento adecuado, forzarás un tiro apresurado o reducirás el ángulo. Pero ésta también es otra maniobra desesperada y sólo deberías utilizarla cuando te encuentres en situaciones realmente difíciles.

1


2


3





TÁCTICAS Y FORMACIONES

Si la defensa está jugando demasiado presionada, jugar con cinco hombres atrás siempre ayudará a reforzarla. Aunque no quieres invitar a tu contrincante a que te presione, jugar al contraataque también puede ser una buena idea. Tendrás un centro del campo un tanto mermado, pero dispondrás de mucho espacio atrás. Un movimiento útil es el pase corto a un lateral capaz de conectar con la delantera. También puedes jugar balones largos, lo que saca de quicio al adversario que busca hacer un juego fluido y de pases cortos. El espacio extra atrás lo puedes utilizar para impedir que tus contrincantes te rebasen y metan pases al hueco.

A no ser que tus delanteros sólo tengan una pierna, la 4-4-2 es, de largo, la mejor formación con la que jugar [1]. Se trata de una táctica equilibrada y con la que es más difícil que te pillen atrás. 3-4-3 es una mejor formación de ataque, pero sólo si dispones de tres delanteros decentes. Los centrocampistas pueden jugar adelantados cuando quieras un fútbol más atacante, pero el 4-4-2 tradicional casi siempre es la mejor apuesta para un equipo medianamente digno. La principal ventaja de tener un delantero de más es que normalmente hay un jugador a mano para cuando el portero rechaza la pelota dentro del campo. Si estás pensando en jugar con tres delante, asegúrate de que la defensa es lo suficientemente potente como para soportar la presión añadida. Jugar con más de tres delanteros es pedir problemas a gritos y normalmente es el recurso del hombre desesperado que no tiene nada que perder porque pierde de dos goles a cinco minutos del final.

Las virtudes y debilidades de cada jugador pueden ser utilizadas para personalizar su posición [2], ya que la disposición de los jugadores es muy flexible. Por ejemplo, puedes retrasar ligeramente a los centrocampistas más defensivos, mientras que sus compañeros más agresivos pueden adelantarse para ayudar a la delantera. Formaciones diferentes favorecen estilos de juego diferentes. Cuando juegas contra adversarios particularmente rápidos, por ejemplo, el marcaje hombre a hombre funciona mejor que el de zonas. El secreto está en recordar que *Euro 2000* es un juego muy clásico. No te conformes con las tácticas seleccionadas por defecto y no tengas miedo a hacer cambios a mitad del partido si te están vapuleando [3].

Los botones laterales aportan montones de movimientos complicados que pueden ser asombrosamente efectivos cuando se utilizan en el momento adecuado. Se supone que están ahí para recrear esos detalles de genialidad que pueden dar la vuelta a un partido, así que utilízalos para humillar a tu adversario en el momento crucial del encuentro.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Una simple pantalla (mantén apretado R1) te permite proteger el balón y conservar la posesión [1]. El saltito (pulsa L1) resulta útil para sobrepasar a los defensores, y si lo utilizas contra la última línea de la defensa te deja con posición clara de disparo [2]. El recorte (mantén apretado L2) te permite esquivar a tu adversario [3], pero es mejor reservarlo para cuando estés ante el portero (ver Disparos a portería). Para esquivar a un jugador y seguir conservando el balón también puedes dar una vuelta de 360° (aprieta R2). Es sorprendentemente efectivo para pasar a uno o dos defensores, pero trata de recorrerte todo el campo con el balón en los pies y acabarás perdiéndolo antes o después. Para ejecutar una versión más impresionante del salto puedes colgar la pelota por encima de la cabeza de tu defensor (mantén apretado R2), pero esto te deja menos tiempo para disparar. Eso sí, si lo consigues, queda genial.







EL MES QUE VIENE EN TOP SECRET

• GUÍAS TOP SECRET OFICIALES DE **EL ATERRADOR *SHOOT'EM UP* ESPACIAL *ALIEN RESURRECCIÓN***

• Y ADEMÁS, MÁS CONSEJOS Y AYUDAS SOBRE CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS PARA... **HACER TRAVESURAS CÓSMICAS EN *TERRACON*, FRUSTRAR A LOS PORTEROS DE *ISS EVOLUTION*, HACER LAS MIL PAYASADAS MILITARES EN *MARRANOS EN GUERRA* Y REVIVIR EL CLÁSICO PLATINUM *DRIVER***

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.

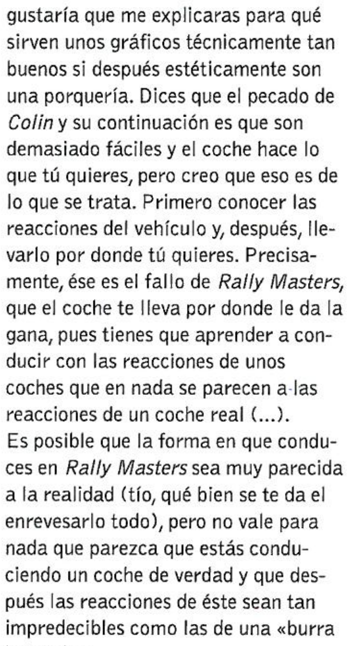


Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

EL PILOTO CABALGA DE NUEVO

Saludos. Soy Mario (el piloto) y os agradezco que publicaseis mi carta en *PSMag 44*. La verdad es que cogí tal cabreo cuando leí vuestra respuesta que decidí no mandar esta carta, pues decía cosas demasiado fuertes, pero después de tranquilizarme y suprimir las palabras más duras... El caso es que el otro día me encontré con un amigo y estuvimos hablando del tema, así es que la busqué y decidí mandarla. Aquí la tenéis:

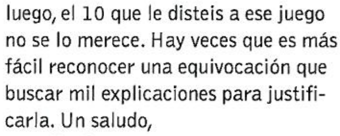
Hola chavalín, aquí estoy otra vez. Bueno, primero quiero decirte que, efectivamente, no tengo ni pajolera idea de juegos, lo reconozco (...). Me gustaría que me explicaras para qué sirven unos gráficos técnicamente tan buenos si después estéticamente son una porquería. Dices que el pecado de *Colin* y su continuación es que son demasiado fáciles y el coche hace lo que tú quieres, pero creo que eso es de lo que se trata. Primero conocer las reacciones del vehículo y, después, llevarlo por donde tú quieres. Precisamente, ése es el fallo de *Rally Masters*, que el coche te lleva por donde le da la gana, pues tienes que aprender a conducir con las reacciones de unos coches que en nada se parecen a las reacciones de un coche real (...).



Es posible que la forma en que conduces en *Rally Masters* sea muy parecida a la realidad (tío, qué bien se te da el enrevesarlo todo), pero no vale para nada que parezca que estás conduciendo un coche de verdad y que después las reacciones de éste sean tan impredecibles como las de una «burra borracha».

Está claro que tu labia es cien veces superior a la mía y que siempre encontrarás palabras para desacreditar lo que yo diga, pero amigo, lo que dices al final me ha dolido. «Zapatero a tus zapatos», tú serás el tío más entendido del mundo en videoconsolas, pero no esperes darme lecciones en lo que tú no tienes ni puñetera idea. Compra un S4, prepáralo y date unas vueltas en Motor Sports Land. Si sigues pensando que eso no es realismo, lo tuyo es peor de lo que pensaba. Quizás creas que por llevar un coche deprisa ya eres Carlos Sainz, pero colega, llevar un coche a fondo un tramo tras otro en un rally es una experiencia que yo sí que he vivido, y que tú, como me demuestras, no has tenido en tu vida. No dudo que hayas conducido muchos coches, pero por lo que dices, está claro que pocas veces los has llevado al límite aunque a ti sí que te lo parezca y, desde luego, mi experiencia conduciendo en asfalto es mil veces superior a la tuya. Sin perdón. (...)

Te falta madurar un poquito, y que tus dedos son más rápidos que tu cabeza. Te mando unos recortes de periódico para que veas que lo que te dije en mi primera carta no era hablar por hablar y para que te des cuenta de que has metido la pata hasta el fondo, «listillo». Tu último comentario sobraba. Creo que necesitáis una cura de humildad, lo único que pedía es que reconociérais vuestro fallo, pues hasta ahora no conozco a nadie que prefiera *Rally Masters* a *Colin McRae 2.0*, y desde luego, el 10 que le disteis a ese juego no se lo merece. Hay veces que es más fácil reconocer una equivocación que buscar mil explicaciones para justificarla. Un saludo,



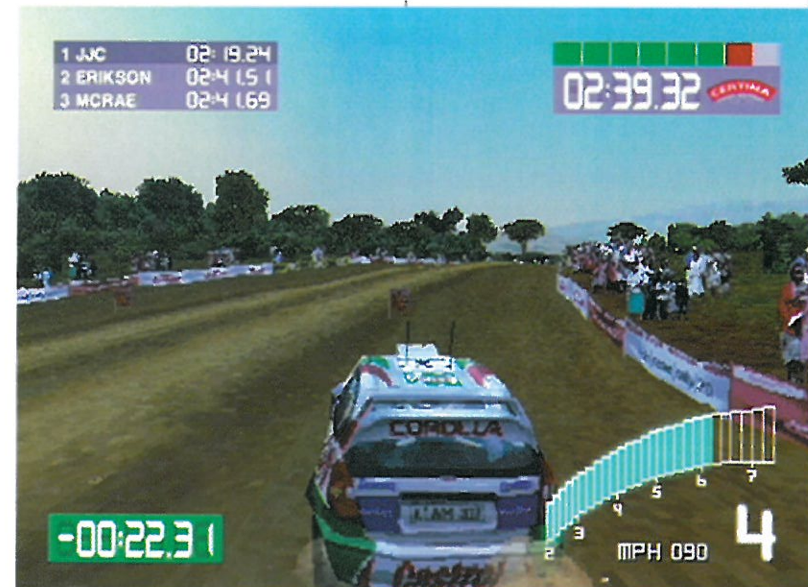
Mario Santos
Cabeza del Buey (Badajoz)

A ver, al habla Carlos, otra veeeez. Qué pesaos. En primer lugar, quiero explicar que hemos tenido que eliminar algunas frases de tu carta porque era larguísima. Pero tranquilos todos, que hemos dejado todos los insultos, insubordinaciones y faltas de respeto. Todo intacto.

Más: no he tenido el placer de echar un vistazo a los recortes de periódico que mandas, pero no dudo lo más mínimo de que serán la mar de interesantes, ¿vale? Lo siento, pero alguien los sacó del sobre y no aparecen, de verdad...

Más: me parece perfecto que sigas prefiriendo *Colin*. De hecho, yo también lo prefiero: es más divertido y largo. ¿Es eso lo que querías leer? Sigue siendo más realista *Rally Masters*, pero oye, tú lee sólo lo que te interese.

Más: no voy a meterme a discutir de gráficos contigo. Independientemente de tus conocimientos o los míos, de tus gustos o los míos, es verdad que esta discusión no llevaría a ningún lado. Y tampoco voy a discutir del





juego en general. Ya conoces nuestra opinión, nosotros conocemos la tuya, ya sabemos que tenemos razón... Todos contentos.
Más: piensas que le damos/doy vueltas y más vueltas a las justificaciones para no reconocer un error. Nosotros/yo pensamos/pienso exactamente lo mismo de ti. ¿Qué te hace pensar que somos nosotros los que se equivocan y justifican, y no tú? También podría ser que nos equivocáramos todos y no lo supiera ninguno, ¿no te lo has planteado? Ah, cuán puñetera puede ser la racionalización nihilista... Pero no, no te damos/doy mil vueltas con las palabras, se te entiende perfectamente, hombre. Lo que ocurre es que, por lo general, el último que habla se queda encima. Nada más.
Más: el «listillo», Carlos Robles, que no tiene ni puñetera idea de coches, conduce un 911 Turbo del 84, tercera generación, serie limitada de 327 caballos. ¿Te parece suficiente muestra de ignorancia o quieres que te dé una vuelta? Danos tu dirección y veremos qué se puede hacer...
Más: necesito una cura de humildad, me falta madurar un poquito... ¿Pero de verdad piensas que uso esta sección como terapia, o algo así? En serio, no me hace falta. Insistimos, como siempre, en que cada mes nos llegan muchas cartas, y escogemos las que nos parecen más interesantes. Hay gente mucho más borde que nosotros; hay gente mucho más equivocada que tú; hay gente que nos adora pero no tiene nada importante que decir... Hay gente de todo tipo. Y contestamos lo que creemos correcto, sencillamente. Si alguna vez nos pasamos, es por echar unas risas, hombre, no para cabrear a la gente (a no ser que se lo merezca, que también los hay). En realidad, si no fuera por nuestros detractores —tú eres uno de los buenos—, nos aburriríamos bastante. Aunque claro, para eso está *Rally Masters*, para divertirnos... ¡Sigue con nosotros, por favor!

NO ERA DELCON

Hola. Somos dos chicas de 14 años, Laura y Maribel, y unas fanáticas de PlayStation. Nos compramos el número 43 de *PlayStation Magazine* porque vimos que había un reportaje de *Galerians*. Lo primero que miramos fue ese reportaje, luego el catálogo de ventas, y después leímos el reportaje a fondo (por cierto, nos habéis ofendido con vuestra crítica), y descubrimos que había un fallo en dicho artículo: «La única forma de contrarrestar este efecto es tomar un fármaco llamado Delcon...». Pues, de momento, sólo hemos encontrado Nalcon y Delmetor, y estamos en el tercer CD... A lo mejor, igual que el traductor de *Vagrant Story*, os habíais tomado un par de copas de más (ahí queda eso). También nos habéis dejado alucinadas con el subtítulo del juego *Suikoden 2* (pág. 93). Y nosotras que creíamos que iba a salir un reportaje de *Final Fantasy IX*... A pesar de los fallos, la revista no es mala.
Atentamente,
Yuffie & Rinoa
Sant Sadurní d'Anoia (Barcelona)

¡Oh, gracias, gracias por perdonarnos! Cometemos fallos, sí, ¿y qué? Si vosotras tuvieseis que aguantar a nuestra directora, con un salario basado en bocadillos de caballa rancia, tampoco lo haríais con todo el esmero del mundo... Es broma, es broma (la caballa no siempre está rancia, a veces sólo tiene gusanos). Al fin y al cabo, vosotras lo habéis dicho: la revista no es mala. ¡Pues a disfrutar, que son dos días...! Vale, vale, lo sentiiiimos.

THE BOUNCER

Hola, saludos a todos lo que trabajáis como esclavos en cuartos oscuros, mientras os azotan para lograr que todos los meses yo acuda a comprar *PSMag* y me sienta satisfecho de haber adquirido la mejor revista del sector. Soy Iker, y os mando esta carta para que me respondáis a estas preguntas:
1. Mi hermano y yo estamos enganchados a la demo de *Marranos en guerra*. ¿Nos recomendáis comprar el juego completo?
2. ¿Qué ha pasado con *Legend of Dragoon*? ¿No prometía ser el rival de *Final Fantasy VIII*? A este paso llegará antes *FFIX*.
3.Mencionasteis que *The Bouncer* sería todo un bombazo, totalmente interactivo y con gráficos espectaculares. ¿Por qué no dais más datos? ¿Superará a *Tekken Tag Tournament*?
4.¿Cuál será el mejor JDR de PS2?
5.Si un CD se raya ¿se puede reparar?
6.¿Qué ha pasado con la sección Multiplayer?
7.¿Por qué ahora en vez de 8 demos jugables son 5? ¿El segundo CD es una táctica para que no protestemos?
8.La sección *Orient Express* me encanta pero, ¿por qué las noticias van con semanas de atraso?
Bueno, esto es todo. Espero que os rebeléis contra el gobierno opresor para dejar de ser esclavos. Un saludo y hasta otra.
Iker Fernández
Bilbao (Vizcaya)

«Revelarnos contra el gobierno opresor». Jo, hablas como AntZ, macho. Lo pensaremos, lo pensaremos...
1. Si os gusta la demo, el juego es igual, con más opciones y escenarios, ¿por qué no?
2. Su fecha de lanzamiento se ha retrasado. No saldrá hasta marzo.
3. Encontrarás una noticia sobre *The Bouncer* en la sección *Planeta PS2* de este mes. En todo caso, tiene poco que ver con *TTT*: es una especie de aventura con peleas. En todo caso, increíble. Y mucho mejor que *TTT*, aunque no se parezcan en nada.
4. Es difícil saberlo tan pronto, pero *FFX* promete.
5. No. Hay aparatos que se supone que los arreglan, pero no sirven para nada. La única solución es copiar el disco con una grabadora de excelente calidad y a baja velocidad. Es legal, si conservas el juego original.
6. Murió. ¡Falta de espacio!
7. Es un problema exterior, créenos. Las desarrolladoras cada vez son *menos simpáticas*, y conseguimos menos demos. A este paso, vamos a tener que inventárnoslas en la redacción... Y lo del segundo CD son órdenes de arriba, un gesto de generosidad como cualquier otro.
8. Porque la revista no se hace el día antes de llegar al quiosco, muchachote. Se produce la noticia, llega a nuestros oídos, la incluimos en la revista, se hace el resto de la revista... Puede que consultar noticias en Internet te esté jugando malas pasadas, ¿no?

Esta obra de arte **corresponde a Salvador Espín Bernabé. Menudo curro, chaval. Sigue así y anímate a mandar un cómic. Te regalaremos un camiseta exclusiva de *PlayStation Magazine*.**

DESDE CEUTA CON AMOR

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*. ¿Cómo estáis? Yo estoy bien gracias a Dios. Os escribo esta carta para que veáis que no estoy de acuerdo con un juego que apareció en la revista 43. Yo soy un muchacho de Ceuta, y tengo 33 años. Soy del Valencia C.F. y creo que



no hay derecho que saquen un juego con el nombre del Barça, ni con el del Real Madrid. Y eso no me gusta nada. ¿Por qué no sacan el juego del Valencia C. F.? Se podría llamar *Valencia Player Manager 2000*.
Felicidades por la revista, es muy guay. Seguid así y seréis los primeros en todo el mundo y ganaréis mucho dinero. Y a ver si escriben más chicas (y que pongan la dirección). Sin más, me despido de vosotros. Recibid un cordial saludo de Frank.

Poesía para la directora:
Dos palomas en el cielo
se juntan para volar.
Tú y yo en la Tierra
juntamos nuestra amistad.

Espero que te guste.
Francisco Javier Marín Vega
Ceuta

¡Pero tío! ¡Qué haces! ¡Escribiendo poemas a la directora! La última vez que alguien hizo eso, la dire le soltó un lametazo y lo empotró contra la pared. La más alejada del edificio. ¡Hay amores que matan, chaval! En fin, te mereces otro poema:

Cierto es que hacer un juego
del Futbol Club Barcelona
es una falta de respeto
para los fans de otras cosas.

Pero piensa que el remedio
no es ligar con directoras
de revistas u otros medios,
a ver qué haces ahora.

A su novio conocemos
y no es broma si decimos
que sacos tiene de celos
y de músculos, racimos.

Más vale invertir poesías
en menesteres más sanos
que tirar tejos a tías
como el monstruo del pantano...

DE PENSAR, LARGO Y DIVERTIDO

Pacha people! Soy un quinceañero-loco-por-la-Play que os sigue desde el número 8. Por entonces, *PSMag* ya era la mejor revista sobre la gris. También la única, me parece. Lo que más me gusta de vuestra revista es el *FeedBack*, y la sección «nuestro lector preferido». Bueno, al grano, quería haceros unas preguntillas:
1. ¿Qué título me recomendáis, de pensar, largo y divertido?
2. ¿Hay algún juego de carreras de naves que supere a *Wip3out*?
3. ¿Qué juegos me pueden ayudar a menear un poco el pad Ascii Grip o mando zapatilla?
4. ¿Cómo puede haber en libertad gente tan... como José Joaquín Tomás, el de la primera carta del mes?
P.D. No me parece muy buena idea lo del doble CD, aunque supongo que es poca la gente que os sigue desde hace tanto.
Daniel Gallego Giménez
Internet

1. Algo largo, de pensar, divertido... ¿Qué te parece *La Biblia*? Ah, que tiene que ser un juego de PlayStation. Pues no, *La Biblia* no ha salido. Te tendrás que conformar con un *Tomb Raider*, por ejemplo. No es igual, pero...
2. En absoluto. *Wip3out* es insuperable.
3. No conocemos ese cacharro, machote.
4. ¿Porque no hay suficientes hospitales mentales en nuestro país? No lo sabemos, ¿es una adivinanza?

CHAPUZAS A GO-GO

Hola a todo el mundo. Compro vuestra revista desde el primer nímero, y creo que es normal que en una revista ya veterana como la vuestra haya algún que otro altibajo. Últimamente lo habéis tenido. Puede que sea por los pésimos juegos que están saliendo últimamente. Ya sé que hay algunas excepciones, pero los malos superan con creces a los buenos... También me descoloca mucho la sección de películas: no por la sección en sí, que es una buena idea, sino por las películas que elegís para criticar. Pero ya sabemos cómo funciona el mundo de la promoción de productos...
Cambiando de tema, hace unos días, me compré *Parasite Eve 2*. El juego está muy bien, ¡pero quiero que alguien me explique por qué en la edición española han quitado las voces en inglés! Creo que es una chapuza de tomo y lomo poner subtítulos en castellano a las voces en inglés, y después silenciar las voces originales. Bueno, ya está, suerte y a esperar la PS2.
Pepote
Internet

El tema de *Otros Límites* es complicadillo. No todos los meses salen tantas películas, y no siempre hay mucho donde elegir. Tampoco nos invitan a tantas cosas como nos gustaría (de hecho, sólo nos invitan a ver algo una vez cada varios meses), y siempre es para ver algo un poco raro... Y lo que dices: la promoción de productos en este país es peor que mala. Demasiados factores. ¡Pero lo hacemos lo mejor que podemos, créenos!
En cuanto a *PE2*, nosotros hemos probado directamente la versión española, y no sabemos si la original tenía voces en inglés o no. Si tú dices que sí, nos lo creeremos. Y, en ese caso, estamos contigo: chapuza chapucera.

SE ME LENGUA LA TRABA



La imaginación que los desarrolladores de juegos invierten en poner nombre a sus trabajos es todo un derroche. Lamentablemente, toda esa imaginación se pierde en el olvido en países como el nuestro...

«El cielo está enladrillado, ¿quién lo desenladrillará? El desenladrillador que lo desenladrille, bla, bla, bla...» Fácil, ¿verdad? Prueba con éste: «Tres tristes tigres comen trigo en un trigal.» ¿Cómo? ¿Que ni te inmutas? Está bien, un último intento: «*Walt Disney World Quest Magical Tacing R...*» ¡Ajá! Lo sabía, eres incapaz nombrar un simple juego de Play. Debería darte vergüenza. Hmm... ¿debería? Es un título muy rebuscado, a ver este otro: «*WWF Smackdown! 2 Know Your Role*». Trata de decirlo en voz alta (puede resultar algo embarazoso). ¿Ya está? ¿Te has fijado en lo estúpido que resulta pronunciar «*know your role*»?
Es ridículo. Resulta que hay que llamar a las cosas por su nombre, pero a ver quién es el guapo que entra en una tienda y pide una copia de «*Super Street Fighter Alpha 4 Turbo Plus 2nd Strike*». O un simple «*ODT*». No sólo es cuestión de tamaño: ¿«*Cuarenta Winks*» o «*Forty Winks*»? No digas *Wipeout 3*, di «*Wip Tres Out*». ¿«*Street Sk Ocho Er*»? ¿*Jarl?* Lo mejor —vaya, lo menos malo— es que casi nadie se molesta en traducir del inglés los cómicos títulos originales: «*Liga de Destrucción Mundial: Los tanques del trueno*»; «*La destrucción X del Hombre de Acción*»; «*Azotador: patina y destruye*»... la monda.
Nada, nada. Me niego a que se cachondeen de mí. Seguiré pidiendo títulos a medias («dame el Fórmula de EA»), describiéndolos muy por encima («sí hombre, ése en el que se dan de tortas...»), señalándolos con el dedo («aquél de allí, a la derecha») o entregando un papel con el nombre anotado («uh..., éste»). Si el lenguaje es el motor del desarrollo humano, me veo de vuelta en el Pleistoceno Medio, compartiendo cueva con *atapuercos irracionales* y exprimiendo sin complejos la gozosa vacuidad de mi mente enladrillada. *¡Grunt!*

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

EL DISCO 47 TIENE LA ASTUCIA DEL ZORRO, LA FUERZA DE DIEZ HOMBRES Y, EJEM, ALGUNAS DEMOS



PARA UTILIZAR EL CD 47

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ✕ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es.
NOTA: éste no es un servicio de trucos.



¿Qué hay de nuevo, gatita? La Gata negra echa una zarpa a Spiderman para atrapar a los criminales que ocupan el Banco Central. Puede que tenga una pinta un tanto rara, pero lo que tiene que decirte te va a ayudar no sabes cuánto

Spider-Man

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Acción/aventuras
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Spiderman, el héroe del pueblo, por fin se ha puesto al día en nuevas tecnologías y ya tiene su propio juego PlayStation. Tú y tu héroe seréis uno con ocasión del atraco que una banda de cacos está perpetrando en un banco de Nueva York. Los criminales permanecen en el interior del edificio, han hecho rehenes y parece como si nadie fuese capaz de detenerles. Utiliza tu sentido arácnido para detectar el peligro y tu brújula para tomar la dirección adecuada. Sólo tú, tu red y tu ajustado pijama pueden salvar a esos rehenes.

■ Controles

□	Puñetazo
△	Red trampa
○	Patada
✕	Saltar
SELECT	Salir de la demo
←↑→↓	Mover a Spiderman
L1	Mirar alrededor
R2	Balancear la red
R1	Chorro de red
↑ + △	Golpe de red
↓ + △	Tirón de red
→ + △	Red cúpula
← + △	Red de pinchos
○ + △	Movimiento de agarre

■ Características adicionales

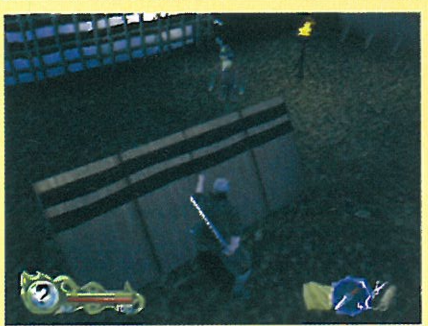
El juego completo luce cuatro modos distintos, un argumento maléfico, los enemigos más temidos de Spiderman (incluidos Rhino y Lagarto) y actuaciones especiales de algunos de sus colegas superhéroes, como Silver Surfer.

■ Más informacion

Echa un vistazo a nuestro concienzudo análisis aparecido en el número anterior.









Si te falla el sigilo, tendrás que enfrentarte cara a cara con un guardián que además es un consumado espadachín. No pares de sablearle, y sobre todo no le des la espalda cuando esté en el suelo sin antes comprobar su barra de energía

Tenchu 2



■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Sigilo
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Debes de estar pensando que pasearte por las calles de la antigua China en pijama y rodeado de guardianes de la ciudad no es precisamente una buena idea. Pues parece ser que miles de años atrás era algo de lo más normal. Nuestra demo te coloca en el meollo de la acción. Lord Toda se ha hecho con el poder, así que utilizando tus habilidades ninja tienes que infiltrarte en su cuartel general y derrotar al jefe enemigo. Recuerda que los guardianes están bien entrenados, así que intenta darles esquinazo.

■ Controles

L2	Seleccionar objeto
L1	Mirar alrededor
R2	Seleccionar objeto
R1	Modo sigilo
START	Pausa
←↑→↓	Moverse. Pulsar dos veces para dar un paso a un lado, correr hacia delante o hacia atrás.
□	Atacar
⊗	Saltar
○	Modo sigilo
△	Apuntar/Utilizar objeto seleccionado

■ Características adicionales

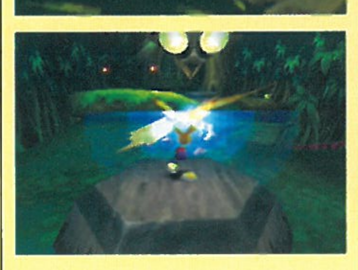
En el juego completo encontrarás armas ilegales a más no poder, peleas con cuellos rebanados incluidos y una calificación por edades para mayores de 18 años.

■ Más información

Para saber más, vuelve sigilosamente sobre tus pasos hasta la *review* de la página 84.



Un par de saltitos y Rayman se planta al otro lado del pantano. Cuidado con los fantasmagóricos piratas que salen del lago y con las traicioneras pasarelas que se desmoronan bajo tus pies





Rayman 2

■ DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
■ GÉNERO	Plataformas 3D
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Teniendo en cuenta que las extremidades de este personajillo no parecen estar unidas a su tronco, el chaval no se las arregla mal del todo. Aquí encontramos a Rayman en medio del pantano; los malvados piratas le persiguen y tienes que guiarle por el nivel al tiempo que vas liberando a los Murfys de sus jaulas. En la demo hay dos jaulas, y deberás recoger las luciérnagas que te vayas encontrando para aumentar tu reserva energética. Cuidado con las bombas de los piratas: derríbalas antes de que te alcancen o sé todo lo veloz que puedas para evitar que una de ellas te pille de lleno y tengas que volver a empezar desde el principio. Si te haces con las luciérnagas verdes podrás grabar la partida a mitad de nivel.



■ Controles

⊗	Saltar/helicóptero
□	Disparar
△	Mostrar información
L1/R1	Controles de cámara
R2	Apuntar al enemigo
R1	Caminar
←↑→↓	Controles de dirección

■ Características adicionales

En el juego completo podrás montar cohetes de rodeo, hacer esquí acuático con serpientes y aferrarte a la panza de barriles con propulsión de chorro.

■ Más información

Márcate un vuelo rasante hasta el número 45 de *PSMag*.

Ten cuidado con la dudosa habilidad al volante de tus contrincantes; no sólo tratarán de embestirte para sacarte de la pista, sino que además te dispararán hortalizas explosivas, te convertirán en rana y transformarán tu coche en una taza de café con leche en el momento más inoportuno







Ojo con la curva de 180° que hay al final del circuito, o podrías acabar tomándote el almuerzo con pajita

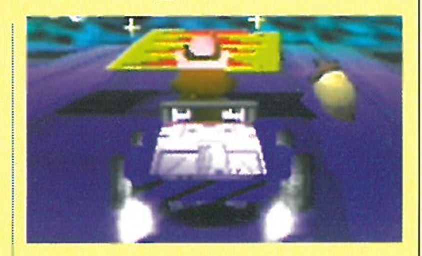
Disney World Magical Racing Tour

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Carreras de karts
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Para mayor gloria de las carreras de karts aquí llega un poco de magia Disney. Hay dos modos disponibles, Contrarreloj y Aventura, y diez personajes a probar. El modo Aventura es más complejo, con mucha competencia, armas, turbos y diversión reunidos en una sola carrera.

■ Controles

⊗	Acelerar
⊡	Frenar
◎	Bocina
△	Cambiar vista
R1	Saltar/derrapar
R2	Cambiar vista
L1	Activar *power-up* especial
L2	Ver mapa/velocímetro
←/→/↓	Izquierda/derecha/marcha atrás



■ Características adicionales

En el juego completo podrás elegir entre 13 personajes Disney, competir en circuitos basados en atracciones de Disney World y jugar con el modo de dos jugadores con pantalla partida.

■ Más información

El análisis de *Disney WMRT* lo encontrarás en *PSMag 44*.

TOCA World Touring Cars

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Simulador de carreras
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Se podría discutir sobre si las carreras de turismos son el deporte de motor más emocionante, pero lo que está claro es que dan lugar a buenos juegos. Nuestra demo te ofrece dos carreras. La primera es una carrera libre en Hockenheim. Antes de salir quizá quieras pasarte por el menú de opciones y hacerle unos arreglillos a tu coche para ponerlo a punto. La segunda carrera es una prueba contrarreloj en el Circuit de Catalunya. Otra opción, si las dos primeras te intimidan un poco, es limitarte a admirar los impresionantes gráficos del juego en el modo Demo.

■ Controles

⊗	Acelerar
⊡	Frenar
◎	Freno de mano
△	Cambiar de cámara
R1	Vista trasera
R2/L2	Cambiar de marcha
L1	Detector de daños
START	Pausa

■ Características adicionales

Un modo Evolución con más de 11 campeonatos internacionales, 40 coches y 23 circuitos.

■ Más información

Lee la *review* en el número 45 de *PSMag*.

Video Gallery

PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

X-Men
Mutant Academy

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	*Beat 'em up*
■ PROGRAMA	Vídeo



La banda más genéticamente incorrecta de la Marvel vuelve a honrar a PlayStation con su presencia mutante. Sin embargo, esta vez Lobezno, Cíclope y su panda han pasado por unos cuantos cambios a los que les han sometido sus nuevos fabricantes, Paradox. No en vano han entrado de lleno en la tercera dimensión, lo que hace que sus superpoderes resulten todavía más impresionantes. Revoluciones aparte, los personajes siguen manteniéndose fieles a sus homónimos en los cómics. Esta demo cuenta con un modo de entrenamiento impartido por el Profesor Xavier que te brinda la oportunidad de convertirte en un miembro de la patrulla con todas las de la ley. Un imperativo para todos los *fans* de los mutantes.



Echa un vistazo a los combos y a los asombrosos ataques especiales. Cada personaje tiene su propio movimiento marca de la casa, y no sólo queda estupendamente en la pantalla, sino que es clavado a los de los cómics

RC Revenge

■ DISTRIBUIDOR	Acclaim
■ GÉNERO	Carreras de vehículos tel.
■ PROGRAMA	Vídeo



Para todos aquellos afortunados que se perdieron el lanzamiento del decepcionante *Re-Volt*, este juego debería ser una delicia. Para aquellos que no se lo perdieron, debería ser una sorpresa, y es que Acclaim ha mejorado radicalmente la secuela. Hasta la rebautizó como *RC Revenge* después de que nosotros ya hubiésemos preparado esta demo para ti, con lo cual aparecerá con el nombre *Re-Volt 2* en el CD. Esta vez, en lugar de estar en el asiento del piloto, deberás manejar un coche de control remoto que va a toda pastilla por unos 20 escenarios diferentes. Y no tienes por qué conformarte con llevar coches; también hay camiones y hasta embarcaciones flotando por ahí. No te despistes porque el mes que viene tendrás una demo jugable de lo más divertida.





RC Revenge es radicalmente distinto a Re-Volt, y eso es bueno, si tenemos en cuenta lo malo que era el original

Mille Miglia

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de carreras
■ PROGRAMA	Vídeo



Una de las carreras más famosas de todos los tiempos, y por desgracia prácticamente desconocida para la mayoría de los aficionados españoles, y eso que antaño fue una de las pruebas de motor más prestigiosas y uno de los trofeos más codiciados. Hoy día es algo así como una excursión de 1.000 millas para propietarios de coches de época, pero hasta1957, la Mille Miglia fue el tipo de carrera que llevaba a pilotos como Stirling Moss al límite de sus posibilidades, y a algunos hasta a la muerte. De modo que no debe extrañarnos que SCi se haya hecho con la licencia y haya creado un videojuego. Y si crees que los coches de época no van a estar a la altura de las exigencias mínimas de los buenos aficionados a la conducción, prepárate para llevarte una buena sorpresa.



Una carrera sin igual: *Mille Miglia* lleva tanto al coche como al piloto al límite de sus posibilidades. Y también al jugador, no lo dudes

Sydney 2000

- **DISTRIBUIDOR** Proein
- **GÉNERO** Simulador deportivo
- **PROGRAMA** Vídeo

La Eurocopa 2000 ya no es más que un lejano y amargo recuerdo, así que los aficionados al deporte han volcado toda su atención en los Juegos Olímpicos. Ésta es tu oportunidad de glorificar a tu país con unas cuantas pruebas olímpicas de sillón. Prepara tus pulgares para el inevitable dolor que seguirá a la ceremonia de inauguración de *Sydney 2000*, los épicos juegos aporrea-botones.

Es el único juego del género que cuenta con el beneplácito oficial del Comité Olímpico Internacional, lo que da un toque profesional a todas las pruebas.





Si te parece que estas imágenes están bien, asegúrate de que juegas con la demo jugable del mes que viene

Infestation

- **DISTRIBUIDOR** Ubi Soft
- **GÉNERO** *Shoot 'em up*
- **PROGRAM** Vídeo

Infestation te calza las botas de un piloto intergaláctico que no conoce el significado de la palabra miedo. La Tierra está siendo atacada por unos alienígenas, y tu misión es la de buscar su procedencia y destruir esos bichos con ojos de insecto. En total hay 22 misiones, que se desarrollan en 24 escenarios diferentes que van desde campamentos en el desierto hasta prisiones de hielo. Puedes elegir entre 15 armas tipo NASA y 6 mejoras para tu vehículo. Todo esto con 5 modos multijugador, incluyendo capturas, conquistas de bandera, carreras de tanques aeroespaciales, combates y fútbol vehicular, ¿Qué más se puede pedir? Date una vuelta por *PSMag 43* para ver qué trato merece *Infestation* en nuestra *preview* sin concesiones.



Guerras intergalácticas como nunca antes las habías visto. Al fin y al cabo, no todos los días tienes la oportunidad de salvar al mundo. ¿O sí?

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO NÚMERO INCLUYE...

_ EL PATINAJE SOBRE BARANDAS DE **GRIND SESSION**

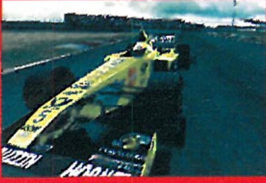
_ LA GOMA QUEMADA DE **F1 2000**

_ LAS AGUJETAS EN LAS INGLES DE **SYDNEY 2000**

_ Y ADEMÁS **DAVE MIRRA´S BMX, LMA MANAGER, KOUDELKA** Y UN VIDEO DE **DRIVER 2...**



Grind Session



F1 2000



Sydney 2000



Dave Mirra's BMX

TOP SECRET EXTRA

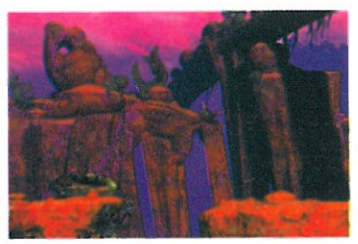
CÓMO UTILIZAR NUESTROS TRUCOS DE ESPACIO CD

Introduce una tarjeta de memoria en tu PlayStation y arranca la demo. Selecciona *Download* en el menú principal con ⊗ y recorre las grabaciones con ↑ y ↓. Selecciona la grabación que prefieras con ⊗ y quedará almacenada en tu tarjeta de memoria. Ya puedes usar los trucos en las copias íntegras de tus juegos

P*SMag* te permite, en exclusiva, hacerte con los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria, y a jugar...

Abe's Oddysee

El fin se acerca, y con él, el nivel final. Te ofrecemos la oportunidad de pasar por todos los niveles anteriores sin darte cuenta.



Final Fantasy VII

Este atajo te coloca en el corazón de la acción justo antes de entrar en el cráter del disco final.



Final Fantasy VIII

Ve directamente al disco final.

Castlevania

98% completo.
¿Qué más puedes pedir?

Resident Evil 3

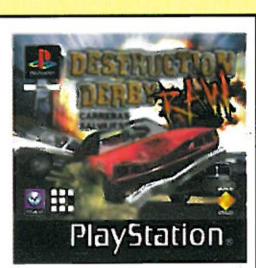
Nuestras disculpas: aunque en el disco pone *Resident Evil 2*, en realidad esta partida es de *Resident Evil 3: Nemesis*. Partida completa con pistola Gatling y dos trajes.

Spyro 2

Si este personajillo lila te está dando problemas, no te preocupes más: con esta partida completa podrás ir adonde quieras y hacer lo que te apetezca.

GANADORES

• GANADORES CONCURSO *DESTRUCTION DERBY RAW* PREMIO: 30 JUEGOS + CAMISETA



1.- Izar Martínez
Santurce (Vizcaya)

2.- Telesforo Merino Reyes
San Sebastián (Guipúzcoa)

3.- Néstor Pliego Caballero
Sevilla

4.- Andrés Guerrero Meseguer
Santo Ángel (Murcia)

5.- Manuel Gutiérrez Rubio
Torre del Campo (Jaén)

6.- Miguel Ángel Cascos Blanco
Hornaños (Badajoz)

7.- José Ángel Blanco González
Trobajo del Camino (León)

8.- Gonzalo Sancho
Pontevedra

9.- Marcos García Bernal
Pto. Alcúdia (Mallorca)

10.- Roberto Merino Garrido
San Adrián (Navarra)

11.- David Juncal
Aldán-Cangas de Morrazo
(Pontevedra)

12.- Jaime Vives Montiel
Puig d'en Valls (Ibiza)

13.- Diego Alén Martínez
Mondariz (Pontevedra)

14.- Antonio Lorca
La Robla (León)

15.- José Luis León Mañez
Alcalá de Xivert (Castellón)

16.- Francisco J. Güemes
El Astillero (Cantabria)

17.- Joaquín Abril Bayón
Fuente de Cantos (Badajoz)

18.- Juan Antonio Mariscal
Sierra
Sant Andreu de la Barca
(Barcelona)

19.- Juan Diego Ríos Campos
Málaga

20.- Eduardo Tebas Plaza
Albacete

21.- Pere Ardévol Sidó
Castellar del Vallès (Barcelona)

22.- Manuel Valenzuela Pérez
Barcelona

23.- Santiago Escudero Oviedo
Alzira (Valencia)

24.- Pablo Moreno Vicente
Molina de Segura (Murcia)

25.- Miguel Quesada García
Zarzilla de Ramos. Lorca
(Murcia)

26.- Nacho Suárez
Petin (Orense)

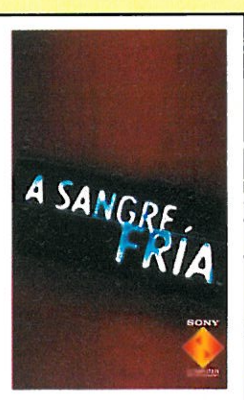
27.- Zeus Collado Torres
Terrassa (Barcelona)

28.- Celeste García Torres
Algeciras (Cádiz)

29.- Borja Luis Álvarez Villa
Oviedo (Asturias)

30.- Juan Ramón Rodríguez del
Río
Madrid

•GANADORES CONCURSO *A SANGRE FRÍA*



1.- Miguel Gutiérrez Saavedra
Torrent (Valencia)

2.- Mariano Cubillo García
Alcobendas (Madrid)

3.- David Casanovas Castro
Mataró (Barcelona)

4.- Daniel Montero Martínez
Ortigueira (A Coruña)

5.- Miguel Ángel Vaquer Bujosa
Palma de Mallorca

6.- Sergio Olivares Mencal
Siles (Jaén)

7.- Francisco Javier Chica
Fernández
Los Villares (Jaén)

8.- Dimas Megías Carazo
Granada

9.- Óscar Mallo Mouriño
Vigo

10.- Estela Olmos
Astigarraga (Guipuzkoa)

11.- Marcos Millán Salvi
Carpesa (Valencia)

12.- José Francisco Hernández
El Ejido (Almería)

13.- Jessica García García
Soria

14.- Rafael Sierra Navarro
Sevilla

15.- Eloy Bastida
Logroño (La Rioja)

16.- David Jiménez Olmo
Barcelona

17.- Santiago Jeremías Blanco
Elgoibar
(Guipuzcoa)

18.- David Reinaldos Martín
Sant Boi de Llobregat
(Barcelona)

19.- Eduardo Berruguete Valdés
Madrid

20.- Dolores Ortiz Bastida
Denia (Alicante)

21.- Luis Amancio Vázquez Llano
Bilbao (Vizcaya)

22.- Antonio J. Quintana Cabrera
San Sebastián de la Gomera
Santa Cruz de Tenerife
(Islas Canarias)

23.- Carlos Zarzo Torralba
Manises (Valencia)

24.- Alberto Jordán Torrijos
Pinto (Madrid)

25.- Francisco Beltrán Fernández
Barcelona

26.- Adrián Catanero Luces
Oviedo

27.- Víctor Alonso Álvarez
Vigo (Pontevedra)

28.- Javier del Olmo Álvarez
Madrid

29.- Michael Gotcha Padua
Villanueva del Ariscal (Sevilla)

30.- Andrés Damián López
Plasencia (Cáceres)

• GANADORES CONCURSO FIGURAS *FINAL FANTASY VIII* :

1.- Omar Domingo
Tortosa (Tarragona)

2.- Guillem Ferruz
Cabanellas (Girona)

3.- Abel Vera Escribano
Madrigueras (Albacete)

4.- Cándida Laguna Gómez
Torrenueva (Ciudad Real)

5.- Fco. Javier Antolino de Celis
Villamuriel del Cto. (Palencia)

6.- Rosa García Pérez
Palma de Mallorca

7.- José Antonio Muñoz Fernández
Armilla (Granada)

8.- Bruno Garrido Groba
Puenteareas (Pontevedra)

9.- Luis García González
Albadalejo (Ciudad Real)

10.- Miguel Antonio Castaño
Córdoba

11.- Álvaro Rubio Fernández
Madrid

12.- Miguel Pérez Hernández
Madrid

13.- Alejandro Cerro
Barcelona

14.- Manuel Ángel Lustres López
Santa Uxía de Riueira (La Coruña)

15.- Pablo González Fernández
Bilbao

16.- Juan Serrano
Albacete

17.- Manuel Maqueda Sánchez
Ávila

18.- Francisco José Maya Martínez
Fuente de Cantos
(Badajoz)

19.- Alberto Moreno Romero
Alcalá de Henares (Madrid)

20.- Pedro José Redondo
Quevedo
Onda (Castellón)

• GANADORES CONCURSO *RALLY MASTERS*:

1. Enrique Fernández Rico
Ponferrada (León)

2. Pedro Mínguez Herrera
Zaragoza

3. Eloy Bastida
Logroño

4. Dimas Megías Carazo
Granada

5. Carlos Agudín Serrano
Candas (Asturias)

6. Enrique Juan Ramos
Gijón (Asturias)

7. Ana María Amieva Puertas
Gijón (Asturias)

8. Juan Miguel Felipo García
Zaragoza

9. Víctor Alonso Álvarez
Vigo (Pontevedra)

10. Santiago Rodríguez Quiroga
Monforte de Lemos (Lugo)

11. Luis Ángel García Ruiz
Zaragoza

12. Daniel González Beltrán
Valencia

13. Javier Barbero
Pamplona

14. Oscar Reche Piera
Reus (Tarragona)

15. José Andrés Lacruz Tarín
Paterna (Valencia)

16. Antonio Vadell Sastre
Calonge (Baleares)

17. Estanislao Santana Macias
Tamaraceite
(Las Palmas)

18. José Mª Fernández Edrosa
Lugo

19. Miguel Ángel Barbero
Bernardo
Sonseca (Toledo)

20. Carlos Furones Rodríguez
Rubí (Barcelona)

21. Jacobo Aldariz Couto
A Coruña

22. Jerónimo Navarro Mateo
Benferri (Alicante)

23. David Casanovas Castro
Mataró (Barcelona)

24. Christian Cañas Arcas
Antequera (Málaga)

25. Paula García Martínez
Córdoba

26. Gemma Marco Latres
Barcelona

27. Jonatan Pérez López
Madrid

28. Víctor García Guijarro
Urueñas (Segovia)

29. Aythami Rubio Vera
Hoya Andrea (Las Palmas)

30. Mª del Carmen Garrido
González
Almendralejo (Badajoz)

31. Miguel Ángel
Valencia

32. Miquel Migg
Barcelona

33. María García Vidal
Elche (Alicante)

34. Jordi Rodríguez Díez
Caldes de Malavella (Girona)

35. Almudena Melcón Yuste
Madrid

36. Antonio Escalona Navas
El Vendrell (Tarragona)

37. Álvaro Anula Lara
Linares (Jaén)

38. Efrén Ponte Piñeiro
Noia (A Coruña)

39. Susana Fernández Martínez
Gijón (Asturias)

40. Zheng Chuin Zhou Fu
Alcoy (Alicante)

41. Luisito Manuel Suárez Álvarez
Gijón (Asturias)

42. Amparo Such Roig
Algemesí (Valencia)

43. Laura Fuentes Porras
San Fernando (Cádiz)

44. David García López
Alcorcón (Madrid)

45. Dani Molinero García
Salt (Girona)

46. Mª Soledad Mourelle Gerpe
A Coruña

47. Alicia Plaza Jiménez
Madrid

48. Miguel Ángel Bedate Tirado
Mérida

49. Enric Pellicer Martínez
Corberade Llobregat (Barcelona)

50. Gema Cerrón Gómez
Argamasilla de Calatrava
(Ciudad Real)

PS Mag ANTERIORES

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (video)

39



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceManía, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceMania, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

> Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .
. . . .
Calle: . . . .
Población: . . . .
Provincia: . . . . C.P. . . . .
Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐
36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

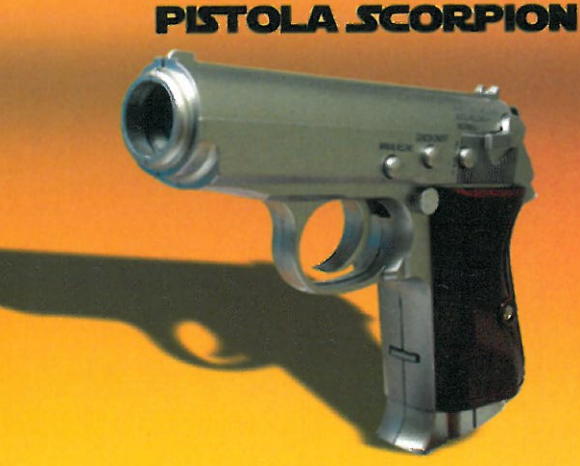
N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:



MUNDO GAMES
DESCUBRE LOS PRECIOS MUNDOGAMES
!!! NO TE LOS PIERDAS!!!
COLIN MCRAE 2 8290
F1 RACING CHAMP. 6490
CHASE THE EXPRESS 6990
KOUDELKA 6990
SPIDERMAN 7490
VAGRANT STORY 7490
TENCHU 2 7490
RAYMAN 2 6990
TONY HAWKS 2 7490
PARASITE EVE 2 7490
MR. DRILLER 4490
MOTO RACER WT 6490
DRIVER 2 7490
MUPPET MONSTER 4490
DINO CRISIS 2 7490
ALIEN RESURRECCION 7490
007 EL MAÑANA ... 3990
TOMB RAIDER IV 4990
SYPHON FILTER 2 6490
MEDIEVIL 2 4490
FINAL FANTASY 8 3490
S.WARS JEDI BATTLE 6490
GRAN TURISMO 2 3490
DINO CRISIS 3990
RALLY CHAMPIONSHIPS 7490
A SANGRE FRIA 6990
1ª DIVISION STARS 6490
DUNE 2000 6990
ROAD RUSH JAILBREAK 7490
FEAR EFFECT 8290
NBA LIVE 2000 6990
ACE COMBAT 3 7490
MICROMANIACS 6990
DSTRUCTION DERBY RAW 6490
TRICK'N SNOWBOARD 6990
URBAN CHAOS 8290
GEKIDO 7490
ESTO ES FUTBOL 3490
GRANDIA 7490
TELENECOS RACEMANIA 4490
READY TO RUMBLE 4990
BARBIE RACE & RIDE 3990
ARMY MEN 3D 6990
ARMY MEN AIR ATTACK 6990
METAL GEAR SOLID 3990
DRAGON VALOR 6490
STAR WARS: EPIS. 1 7390
TOY STORY 2 4490
INT. TRACK&FIELD 2 8290
JACKIE CHAN 4490
RONALDO V FOOTBALL 3990
FIGHTING FORCE 2 3990
VIB RIBBON 3490
MEDAL OF HONOR 3990
TOMBI 2 4990
M. RALLY MASTERS 6990
SUPERCROSS 2000 7490
RESIDENT EVIL 3 7990
TARZAN 3490
ALUNDRA 2 6990
COLONY WARS 3 4490
TERRACON 4990
SUPERBIKE 2000 6990
THEME PARK WORLD 7490
RESCUE SHOT 4490
BISHI BASHI SPECIAL 6990
DRACULA 6490
TANK RACER 3990
GALERIANS 6990
ISS PRO EVOLUTION 7990
LEGEND OF LEGAIA 4990
TOCA WORLD T. CARS 7490
CHAMPIONS L. 2000 3990
S.FIGHTER EX2 PLUS 7490
SILENT BOMBER 6990
MUNDO GAMES
PEDIDOS 91 433 16 44
CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)
PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)
LAS PALMAS Juana de Arco 2 (928 231 306)
PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)
GERONA (La Junquera) P.Ind. Villena "El Cervol" (972 55 42 76)
RONDA Av. Málaga (Edi. Redondo) (95 219 00 84)
MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)
MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
FUENLABRADA c/ Zamora 13 (91 697 40 54)
FRANQUICIAS
NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONOS: 91 551 00 04 677 62 89 65
ENVIOS
• Urgente 24 horas (mensajería): 790pts (península)
• Vía Postal 3 días: 490pts
PLATINUM
DRIVER 3990
V-RALLY 2 3990
ROAD RUSH 3D 2990
XENA 3990
BICHOS 3490
RESIDENT EVIL 2 4490
FORMULA 1 98 3990
MEDIEVIL 3490
MARVEL vs S. FIGHTER 4490
LUCKY LUKE 3990
NEED FOR SPEED 3 3990
COLLIN MAC RAE 4990
THEME HOSPITAL 3990
TOMB RAIDER 3 4990
TOCA TOUR. CARS 2 4990
RIDGE RACER TYPE 4 3490
TEKKEN 3 3490
TIME CRISIS 3490
MUNDO PERDIDO 3990
MISSION IMPOSSIBLE 4990
MEGASTICK (Todos los modelos) 1490
CABLE RFU 1490
CABLE RGB 990
DUAL SOCK DOMINIUM 3490
MANDO GAMECTRIC 1490
1MB DOMINIUM 1490
1MB SONY 2100
VOLANTE VIBRACION 7490
Precios válidos salvo error tipográfico
Diseño: LIBERA 100. 626 20 53 33 (Noviembre 00)




BLAZE

Xplorer Nueva Generación

La familia Xplorer crece con dos nuevos productos:
XPLODER 9000CD y XPLODERGB

YA A LA VENTA



http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
oste máximo de la llamada 48 ptas.min.


TIENDAS MGK
Busca la tuya!
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucia, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA
FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Alcobendas
Centro Comercial
LA GRAN MANZANA
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Elio, s/n
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NOBUSQUESMAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual
www.mgk.es
DINO CRISIS 2
DIGIMON
MEDAL OF HONOR 2
LEGEND OF DRAGOON
DINOSAURIOS
DRIVER 2
GRAN TURISMO 2
PLATINUM
ALIEN RESURRECTION
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
SPYRO: EL AÑO DEL DRAGON
¡LA "GRIS" SE RENUEVA!
¡RESERVATELA EN M·G·K
Y LLEVATE UNA CAMISETA DE REGALO!
PS one
PS2
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat Top 10
¡ESPAÑA TEMBLA!
SINDICATO DEL JUEGO
NUEVAS TIENDAS en SORIA, CIEZA (MURCIA)
ALCOBENDAS (MADRID) Y MADRID... ¿te los vas a perder?
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
¡¡RESERVA YA TU PLAYSTATION2!!
¡LANZAMIENTO 24 DE NOVIEMBRE! UNIDADES LIMITADAS
HAZ TU RESERVA EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA,
LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN NUESTRA PÁGINA WWW.GAMESHOP.ES
PS2 PlayStation 2 74.900
SONY PS2 DUAL SHOCK 2 4.990
SONY PS2 MEMORY CARD 8Mb 6.990
SONY PS2 MULTITAP 7.990
RFU ADAPTER 3.990
DVD REMOTE CONTROL THRUSTMASTER 3.990
DVD REMOTE CONTROL 3.490
PLATAFORMA HORIZONTAL 2.490
PLATAFORMA VERTICAL 2.490
ARMORED CORE 2 CONSULTAR
DINASTY WARRIORS 2 CONSULTAR
ETERNAL RING CONSULTAR
EVERGRACE CONSULTAR
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 9.990
FANTAVISION 9.490
FIFA 2001 9.990
GRADIUS III & IV 9.490
INT. TRACK&FIELD 9.490
MADDEN NFL 2001 9.990
NHL 2001 9.990
RIDGE RACER V 9.490
SILENT SCOPE 9.490
SMUGGLER'S RUN CONSULTAR
TEKKEN TAG TOURNAMENT 9.490
TIME SPLITTERS 10.490
PS ONE+DUAL SHOCK 19.900
PS ONE+DUAL SHOCK+VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb 22.490
PS ONE+DUAL SHOCK+ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb 23.490
AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.
GAME STATION 5.990
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
McLAREN STEERING WHEEL DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES 11.990
PISTOLA FALCON con puntero laser retroceso y pedal 8.490
DUAL SHOCK 4.500
FREESTYLER BOARD ¡NUEVO! COMPATIBLE PS2 12.990
SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990
MEMORY CARD 1Mb NYKO 1.290
007 EL MUNDO... 7.490
ALIEN RESURRECTION 7.490
CHASE THE EXPRESS 6.490
CRASH BASH 6.490
DAVE MIRRA BMX 7.490
DIGIMON WORLD 8.490
DINO CRISIS 2 6.490
DINOSAURIO 6.490
DRIVER 2 6.990
EL DORADO 6.490
EL LIBRO DE LA SELVA DANCE FLOOR 11.490
ESTO ES FUTBOL 2 6.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 7.490
FIFA 2001 7.490
FORMULA ONE 2000 7.490
MCGRATH PASTRANA 7.490
UMBRO ISS 6.990
KOUDELKA 7.490
LEGEND DRAGOON 7.490
MADDEN NFL 2001 7.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 7.490
MOTO RACER 6.490
MUPPET MONSTER 4.490
PARASITE EVE II 7.490
SNO CROSS 7.490
SPIDERMAN 7.490
SPYRO AÑO DEL DRAGON 6.490
TENCHU 2 7.490
TOMB RAIDER CHRONICLES 7.490
TONY HAWK 2 6.990
VANISHING POINT 7.490
007 EL MAÑANA 3.990
GTA 2 3.990
GRAN TURISMO 2 3.490
SOUL REAVER 4.490
MEDAL OF HONOR 3.990
METAL GEAR SOLID 3.990
SILENT HILL 3.990
SPYRO 2 3.490
TARZAN 3.490
TONY HAWK 4.490
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO